Играйте без страховки

Руководство Грэхема Уэлмси

Перевод:
Егор Мельников

На дворе лето. Я провожу игру у себя в саду. Единственное, что я приготовил для приключения, сводится к череде небрежно набросанных фраз: “Подставная команда”, “Отель”, “Что-то взрывается”.

По мере того, как развивается сюжет, мне становится ясно, что половина игроков жаждет захватывающего детектива, в то время как остальной половине просто хочется пострелять. Я ничего не готовил, а потому следую их желаниям, предоставляя одной половине группы загадку, которую игроки смогут решить в дальнейшем, а другой – очередного монстра, на которого они смогут всласть поохотиться.

Игра проходит великолепно. Игроки признаются, что получили именно ту историю, которую хотели услышать, невзирая на то, что я всё придумывал на ходу.

Пять лет назад я даже не мог представить, что буду водить игры подобным образом. Я готовился к каждой игре часами и садился за стол с целыми стопками заметок, старательно проводя игроков по сюжетным “рельсам”.

Затем я попробовал импровизаторский метод. Навыки, которые я получил благодаря этой практике – создание истории на лету, спонтанное поведение, умение играть со всей группой, – впитались в самую сущность моего видения ролевых игр и сделали их несоизмеримо лучше.

Вступление

В этой главе я изложу идеи, которыми обогатили меня несколько лет импровизированного вождения игр. Я подробно опишу, почему импровизация делает игру лучше. Цель этой книги заключается в том, чтобы помочь вам сделать свои игры увлекательнее, вне зависимости от того, идёт ли речь о конкретных правилах, теориях или принципах. Постоянно держите в уме то простое обстоятельство, что все эти трюки придуманы для того, чтобы сделать игру *увлекательнее*.

Наше путешествие по миру импровизации начнётся с главы **Игра**, в которой я покажу, почему подготовка к ролевым играм часто начинает казаться тяжёлой работой. Если мы будем работать меньше – и меньше планировать, – игра станет лучше.

Во второй главе, **Построение**, я описываю, почему мы так часто блокируем идеи других игроков вместо того, чтобы подстроиться под их стиль игры. Я наглядно покажу, почему игра воспаряет ввысь лишь тогда, когда мы начинаем *отталкиваться* от чужих идей вместо того, чтобы их игнорировать.

В следующей главе, **Статус**, мы поговорим о концепции, позволяющей улучшить отыгрыш любой роли. Благодаря этой технике я покажу, как наполнять жизнью любые образы, от королей до слуг.

Однако сердцем этой книги безоговорочно служит **Повествование**. Каждая игра, от зачистки подземелья до греческого эпоса, основана на полноценной истории. В этой главе я изучаю сами истории и их структуру, описывая, как сделать любое повествование интереснее.

Наконец, в главе **Кооперация** мы поговорим о том, как взаимодействовать с другими игроками. Когда вы вступаете в тесное сотрудничество со своими партнёрами по истории, когда превращаете игру в настоящее представление или даже выступаете против персонажей других игроков, ваша игра наполняется красками.

Прежде чем я начну, давайте отступим немного назад и взглянем на теорию, к которой я буду обращаться на протяжении всей книги.

Дзен в игре

Что вы хотите увидеть в этой книге? Многие ролевики пытаются найти в книгах идеи, которые они хотели бы использовать *непосредственно в игре*. Разумеется, в этом руководстве я приведу череду интересных техник: внедрение элементов из начала игры в её финал, изменение статуса персонажей, построение сюжета на идеях других игроков и так далее. Надеюсь, подобные техники облегчат вам задачу по проведению ролевых игр.

Вместе с тем, знание техники позволяет построить лишь половину хорошей истории. Многие идеи, которые ожидают вас в этой книге, будут напоминать учение дзен: они предлагают вам делать *как можно меньше*.

Например, вам будут встречаться рекомендации наподобие:

- *Ведите себя поскучнее.*
- *Ничего не делайте.*
- *Не пытайтесь казаться умным.*

Возможно, вы уже начинаете понимать, какого рода идеи ждут вас в этом руководстве. Например, если в игре вы будете делать как можно меньше, вам будет гораздо легче слушать окружающих.

На протяжении всей книги я буду как приводить новые техники, так и напоминать о необходимости культивировать в себе “дзенский” подход к отыгрышу и вождению. Возможно, одни идеи покажутся вам более естественными, чем другие. Возможно, кому-то покажется куда легче использовать новые техники вместо того, чтобы заставлять себя делать как можно меньше.

Тем не менее, опыт, представленный в этой книге, лучше всего усваивается при использовании обеих его сторон.

Откуда взялись эти идеи

Многие идеи, приведённые в этой книге, я подсмотрел у Кита Джонстоуна – учителя импровизации и театрального режиссёра.

Значительное число концепций, к которым прибегаю и я, впервые были рассмотрены в его книге *Impro*. Если вам понравится моя книга, горячо рекомендую прочитать и упомянутый труд. Другие идеи я позаимствовал из следующей книги того же автора, *Impro for Storytellers.*

Многие мысли Кита Джонстоуна расширялись и дополнялись его последователями по всему миру. В этой книге приводятся некоторые из идей Джонстоуна, прошедших долгий период осмыслений и интерпретаций.

Разъяснение

В своих примерах я буду упоминать самые разные игры, от таких громадин, как ***Dungeons & Dragons***, до малотиражных игр наподобие ***Dogs in the Vineyard***. Если вам не знакома та или иная игра, сверьтесь с последней частью книги, в которой я перечислил и описал суть всех упомянутых игр.

Кроме того, в своих примерах я называю ведущего Мастером (Игровым Мастером), подразумевая под этим термином человека, организующего игровой процесс. В некоторых современных играх Мастера попросту не существует. Тем не менее, в этих случаях вы можете использовать предлагаемые техники без изменений, просто считая “Мастерами” всех игроков.

Игра

Иногда подготовка к игре начинает казаться настоящей работой: мы планируем всё наперёд, слишком много думаем. Перестаньте работать и начните играть. Чем меньше вы будете себя напрягать, тем лучше станет игра.

Игра

Ролевые игры не должны становиться слишком серьёзным занятием. Мы загружаем целые полки толстыми книгами, планируем детализированные приключения, запоминаем правила. В текущем разделе мы увидим, что происходит с игрой, если Мастер решает выкинуть за рамки игры всё серьёзное. Мы обсудим, что происходит, когда вы прекращаете напрягаться, перестаёте планировать всё заранее и позволяете себе просто расслабиться.

Вместо того чтобы повышать серьёзность игры, подумайте над описанным в этой главе методом повышения *эффективности самой игры*. Как мы увидим далее, этот метод заключается в том, чтобы перестать *казаться* блестящим игроком – и начать играть на действительно высоком уровне.

Перестаньте работать

Зачастую мы относимся к играм как к настоящей работе. Мы изучаем правила, пытаемся получить какое-нибудь внеигровое преимущество и заботимся о распределении очков опыта вместо того, чтобы просто наслаждаться историей.

Я помню, как ещё подростком начал играть в ***Dungeons & Dragons***. Поначалу всё казалось предельно захватывающим и увлекательным, однако со временем я поймал себя на мысли, что с каждым годом моя подготовка к игре начинает напоминать работу. Помню, на одной сессии я даже начал на полном серьёзе обсуждать детали внутриигрового бизнеса. И это было чертовски скучно.

Позже всё тот же принцип “серьёзной работы” я перенёс на игры живого действия по сеттингу ***Vampire***. Я изучал книги правил, продумывал тактики. Я запоминал целые списки мистических сил и техники ведения боя.

Но это же игра! Работайте меньше. Перестаньте думать. Не пытайтесь переносить всё на интеллектуальный уровень.

Для этого существует несколько причин. Прежде всего – и это самое важное – работать просто *неинтересно*. Во-вторых, если вы всё прорабатываете наперёд, вы лишаете и себя, и своих товарищей настоящего удовольствия. Другие игроки быстро заметят вашу серьёзность и начнут приспосабливаться к вашему методу игры, стараясь вести себя всё серьёзнее. Вскоре атмосфера вашей игры станет напоминать деловую встречу.

Расслабьтесь. Начните играть.

И вскоре вы увидите, насколько веселее пойдёт история.

Не планируйте всё наперёд

Многие ролевики привыкли планировать всё заранее. Они продумывают мотивацию персонажей и пытаются достичь своих целей шаг за шагом в соответствии с детально прописанным планом.

Когда я играл в ***Vampire***, прежний игровой опыт заставлял меня приходить на каждую сессию с конкретной целью для своего персонажа. Я напряжённо работал над продвижением своего персонажа к намеченной цели, однако мне никогда не удавалось достичь желаемого. Как и другие игроки, я придумывал запутанные интриги и планы, составление которых занимало буквально месяцы. Оглядываясь назад, сейчас я уже могу констатировать: это было чертовски скучно. И в то же время, я всегда инстинктивно чувствовал, что веселье ждало нас где-то здесь, буквально за углом.

Даже сейчас я что-то планирую – иногда практически бессознательно. Я думаю, что когда произойдёт *это*, я сделаю *это*. Потом я сажусь и жду, когда это произойдёт. Этого не происходит.

Никогда не планируйте наперёд.

Для этого существует несколько причин. Прежде всего, *планы не срабатывают*. Кто-нибудь всегда может сказать что-нибудь такое, что сделает ваш план попросту бессмысленным. Если вы попытаетесь после этого следовать своему давнему замыслу, это будет казаться попросту неуместным.

Во-вторых, *это скучно*. Сидеть за столом, подталкивать свой план к закономерному завершению – одно из самых предсказуемых занятий, которые только можно себе представить. Вы прекрасно знаете, что произойдёт. Если вы не будете планировать, вашим глазам откроется целый мир сиюминутных возможностей, при помощи которых можно будет рассказать куда более живую историю.

В-третьих, *всё, что вы придумываете на лету, оказывается интереснее.* Когда вы что-то придумываете на ходу, игроки видят возбуждение на вашем лице, слышат нажим в вашем голосе. Когда вы машинально повторяете запланированные действия, ни о каком возбуждении не может идти и речи.

Конечно, отсутствие плана делает игру немного пугающей. Не имея плана под рукой, вы лишаете себя и контроля над происходящим. В такой игре может случиться всё, что угодно.

Но ведь это и делает игру интересной! Если вы реагируете на ситуацию, сложившуюся буквально здесь и сейчас, если у вас нет заранее запланированных стратегий, если вы не вглядываетесь напряжённым взглядом в туманное будущее, вы начинаете играть лучше – и играть *с вами* тоже становится интереснее.

Относитесь к идеям проще

Мне нравится исследовать новый материал для грядущих игр. Так, я читал произведения Говарда Ф. Лавкрафта для вдохновения перед играми по вселенной Ктулху. Я изучал строение дирижаблей для приключенческих игр. Я рылся в старинных картах Лондона викторианской эпохи перед проведением детективных историй.

Любое исследование насыщает наше сознание новыми мыслями. Во время подготовки к игре я всегда обнаруживал, что мне безумно хочется описать погоню наподобие той, что мы видели в Хребтах безумия. Мне хотелось полетать на дирижабле. Мне хотелось проплыть по Темзе!

Но разве это не означает, что я планирую наперёд? Может, мне следует остановиться?

Давайте отступим немного назад. Разумеется, проводить исследования перед играми чрезвычайно полезно и увлекательно. И всегда в таких ситуациях интересно представить, что может произойти в вашем сюжете. Однако все эти мысли лучше держать где-нибудь на задворках сознания. Не планируйте *обязательную* реализацию этих задумок. Если вы не увидите в ходе игры возможности осуществить желаемое, просто оставьте попытки насильно внедрить эти идеи в сюжет. Однако если у вас появится шанс использовать их, сделайте это, не раздумывая.

Например, я могу фантазировать о сцене расследования, которое игроки будут проводить на Темзе, используя для передвижения лодку. С моей стороны было бы ошибкой планировать такой эпизод наперёд, поскольку это заставило бы меня подталкивать игроков к поездке в Лондон и поиску важных сведений в водах Темзы.

Однако если у нас возникнет ситуация с поиском информации в Лондоне, почему бы мне не описать таверну, стоящую на берегу Темзы? Если мы начнём что-нибудь искать – например, тело утопленника, – вполне вероятно, что игроки возьмут лодку и проплывут по Темзе.

Относитесь к идеям попроще. Нет ничего плохого в том, чтобы задумать ситуацию в духе “*Игроки проплывут по Темзе*”. Вы вполне можете использовать эту или аналогичную

сцену в любой игре. Однако замысел “*Игроки увидят убийцу с помощью телескопа*” реализовать на игре достаточно трудно. План вроде “*У нас будет погоня на мотоциклах по шотландским холмам*” и вовсе никогда не появится в игре, если только вы не поставите сюжет на “рельсу”.

Обязательно думайте о том, что вам хотелось бы видеть на играх, однако запоминайте лишь самые общие идеи. Не пытайтесь насильно внедрить их в сюжетное полотно, не пытайтесь подталкивать игроков к реализации ваших планов – и если у вас не появится шанса осуществить задуманное, просто забудьте об этом. Однако если у вас действительно появляется возможность использовать свою задумку в текущей сцене, нет ничего плохого в том, чтобы попытаться вдохнуть в неё жизнь.

Ведите себя стандартно

Не пытайтесь играть *хорошо*. Не пытайтесь играть *отлично*.

Всегда, когда я пытаюсь играть хорошо, отыгрыш у меня идёт просто из рук вон плохо. Помню, как в играх по сеттингу ***Vampire*** я пытался произносить зажигательные речи и развлекать окружающих вдумчивым отыгрышем. Но я никогда не приближался к цели.

Однажды я пытался открыть игру по ***HeroQuest*** монологом от лица персонажа, пытаясь сделать его как можно более увлекательным и забавным. Сейчас я уже могу точно сказать, что он был каким угодно, но только не увлекательным.

Вместе с тем, меня часто называют хорошим и даже блистательным игроком – но этого никогда не происходит в том случае, когда я пытаюсь вести себя как хороший или блистательный игрок. Когда я прилагаю усилия к тому, чтобы создать увлекательную игру, у меня ничего не выходит. Но я всегда провожу захватывающие приключения, когда просто *играю* со своими друзьями.

Мы все сталкивались с игроками, которые пытались вести себя забавно или старались нагнать на нас страху во время игры. У них ни черта не вышло. Когда человек сознательно ставит перед собой задачу играть блистательно, он выдаёт лишь очень и очень посредственный отыгрыш. Чем больше он прилагает усилий к отыгрышу, тем выше шанс на провал.

Вместо этого играйте естественно. Будьте скучными. Будьте стандартными.

Как это ни парадоксально, когда вы пытаетесь играть скучно, вас интересно слушать. Когда вы пытаетесь совершать самые очевидные действия, игра набирает динамику. В своей книге *Maximum performance* Лоуренс Мурхауз и Леонард Гросс привели череду интервью с атлетами, которые побороли мировые рекорды. Ни один из этих атлетов не пытался совершить что-то из ряда вон. Когда их спрашивали о том, как они пришли к победе, они все отвечали почти одинаково:

В тот день я вовсе не чувствовал себя на высоте. В сущности, я не помню каких-либо выдающихся моментов, предшествующих победе. Всё казалось таким обыденным! В конце, когда я услышал рёв толпы, я понял, что хорошо справился со своей задачей, однако мне всегда казалось, что если бы я приложил хоть немного больше усилий, я мог бы добиться результата и повнушительнее.

Когда вы пытаетесь достичь высот гениальности, вы к ней даже не приближаетесь. Игроки просто видят, что вы *пытаетесь* это сделать. Так перестаньте пытаться! Нацельтесь на то, чтобы совершать самые обычные действия – и это поможет вам начать действительно интересную и захватывающую игру.

Скучный эксперимент

На одном сетевом форуме я попросил рассказать скучную историю. Многие ответы, которые у меня даже язык не поворачивается назвать скучными, оказались наполнены множеством интересных деталей. Вот одна из таких историй, авторство которой принадлежит Джароду Скотту:

Я зеваю, выглядываю наружу и вижу, что там всё ещё темно. Здесь не на что смотреть, но я усталым взглядом осматриваю землю вокруг таверны. Я считаю до тысячи, но вокруг по-прежнему темно. Должно быть, проходит уже несколько часов, потому что я вижу, как на горизонте появляется солнце, а это значит, что осталось всего пять дней до того момента, когда супом дня станет похлёбка с бараниной. Вчера был куриный бульон – и он был не так уж плох! Однако ещё пять дней – и я попробую похлёбку с бараниной. На этот раз я решаю досчитать до двух тысяч. Потом я бросаю пару костей, чтобы проверить, хватит ли мне терпения досчитать до значения, которое на них выпадет. Тридцать семь. Я мысленно добираюсь до этого числа и выглядываю вновь. Всё ещё темно. Я заглядываю внутрь. За угловым столиком спят несколько шлюх. Я не собираюсь расходовать на них деньги.

Совершайте очевидные шаги

Если вам не следует прилагать усилия к тому, чтобы играть хорошо – или прилагать усилия *вообще,* – что вы можете сделать во время игры? Ответ чрезвычайно прост: совершайте очевидные шаги.

Ведите себя очевидно. Делайте то, что просто *должно* случиться в текущей сцене. Делайте то, чего вы бы ожидали от любого другого игрока, окажись он на вашем месте. Как это ни парадоксально, очевидные действия нередко кажутся окружающим оригинальными и блестящими.

Например, в одном приключении по ***Lacuna*** мы с группой агентов проводили расследование в госпитале, в котором пропадали люди. Один из моих товарищей предположил, что здесь обязательно должна быть палата, в которой другие агенты могли изменять свой облик, адаптируя его к внешности пропавших. Этот вывод казался ему очевидным. Но мне, как и остальным, это показалось блестящей идеей.

Другой пример. Я помню, как проводил одну сцену в ***Vampire***, и кто-то получил письмо, написанное кровью. Игрок сказал, что ему хочется провести анализ бумаги.

Я сразу пришёл к очевидному выводу: если вместо чернил использовалась кровь, то “бумагой” должна была служить кожа. Я сразу заявил, что в руках у протагониста пергамент, сделанный из человеческой кожи. Когда я сказал это, у всех буквально расширились глаза от ужаса. Но это не было неожиданным. Я сказал то, что в текущий момент мне показалось наиболее очевидным.

Разумеется, не каждая очевидная вещь, которую вы сделаете на игре, покажется вашим товарищам гениальной находкой. Нередко то, что вы делаете в качестве очевидного шага для продолжения истории оказывается… ну, очевидным шагом к продолжению истории.

И это нормально.

Когда вы совершаете очевидные действия 90% игрового времени, вы просто подталкиваете историю вперёд. Если же 90% времени вы будете совершать что-то из ряда вон, история будет лишь замедляться и искажаться. Однако когда вы совершаете очевидные действия, в одном случае из десяти вы делаете что-то оригинальное.

Попытаетесь сделать что-нибудь впечатляющее – и вам это не удастся. Попытаетесь совершить очевидный поступок – и у вас будет шанс сделать что-то поистине выдающееся.

Очевидный эксперимент

На одном сетевом форуме я выложил следующую историю:

В тенях, перемахивая с крышу на крышу, крадётся вор. В какой-то момент он перегибается через крышу, дотянувшись до окна, тихонько раскрывает его. Внутри он видит женщину, а за ней – какое-то сияние в темноте.

Затем я спросил:

• Какое событие, на ваш взгляд, должно последовать за этой историей *естественным образом*?

• Какое событие вам бы *хотелось* увидеть?
• Какое из потенциальных событий вы бы могли назвать самым захватывающим и оригинальным?
Все ответы на первый и второй вопросы служили логическим продолжением заданной истории. Однако некоторые из них кажутся мне весьма интригующими:
• *Мне бы хотелось, чтобы женщина оказалась красавицей, которая бы приняла вора в распростёртые объятия.*
• *Она поворачивается, держа в руке какой-то сверкающий предмет. Им оказывается нож.*
– Это была самая шумная попытка кражи, которую я когда-либо слышала! – заявляет она.
• *Вор отступает в тени и наблюдает за тем, как женщина продолжает готовиться к великолепному балу или другому важному мероприятию.*
И напротив, практически все ответы на третий вопрос оказались вымученными и безвкусными.
• *Начиная от пояса, её тело принимало форму извивающихся щупалец с десятидюймовыми зазубренными шипами на кончиках. Эти щупальца обхватили вора и разорвали его на куски. Всё это время несчастный истерически хохотал.*
• *В глубине комнаты к женщине поворачивается изящное кресло. Билл Клинтон достаёт одну из своих сигар. Раздаётся гудение клаксонов, и комнату заливает свет оранжевых осветителей. Звучит обратный отсчёт, и Билл Клинтон сбрасывает одежду на пол.*

Ослабляйте бдительность

Как-то раз мы играли в ***Prime Time Adventures***, в которой нам достались роли своеобразной “Команды А”, какой она могла бы быть в восемнадцатом веке. Я играл за “Маску”, которая служила прямым аналогом Красавчика из “Команды А”.

Вспомните на секунду, какими открытыми были романтические истории в восьмидесятых. Помните эти передачи с любовным или сексуальным подтекстом, который никто даже не пытался скрывать? Речь всегда шла о каких-то романах, о флирте или эротических намёках. Мне запомнился один эпизод *Автомэна*, в главный герой болтал с двумя смазливыми девицами в клубе. Девушки спросили, какую из них он предпочитает. Автомэн намекнул на секс втроём (“*Было бы нечестно пренебрегать красотой одной из вас*”) – само собой, прежде чем его вызвали на очередное расследование.

Я хотел, чтобы моя Маска отсылала к этим простеньким соблазнениям восьмидесятых. А потому я описывал, как мой персонаж пробирается через древние замки, прибегая к самому непритязательному флирту, очаровывая прекраснейших стражниц, забалтывая агрессивных головорезов и даже перебрасываясь недвусмысленными фразами со своими истязательницами в камере пыток, которые оказываются близняшками.

Однако в какой-то момент я почувствовал себя неловко. Что если я, сам того не замечая, открываю игрокам свои эротические фантазии? Что если окружающие подумают, что я извращенец? Что если я случайно позволил им узнать что-нибудь обо мне?

Эти мысли заставили меня ограничить себя строгой цензурой, и уже в следующей игре – на этот раз по ***Dogs In The Vineyard*** – я начал вести себя куда сдержаннее. Стоит заметить, что это игра из тех, в которых вам рано или поздно приходится стрелять, скажем, в женщину, носящую под сердцем демонического младенца. И я начал думать: а что подумают люди, глядя на мои действия? Что если в один из таких моментов окружающие решат, что я фантазирую на тему жестокого обращения с женщинами?

В большинстве случаев мы играем “со страховкой”, то есть исходя из самого безопасного для нас отыгрыша. Мы не хотим позволять окружающим заглянуть в наши души.

Особенно явно это бросается в глаза на конвентах. Как правило, игроки предпочитают, чтобы Мастер просто провёл их по рельсам сюжета. Они тихонько сидят за столом, не желая ничего делать – прежде всего потому, что боятся совершить какой-нибудь “неправильный” шаг. Однако игра становится куда интереснее как раз тогда, когда мы ослабляем бдительность!

В своей недавней игре по ***Cthulhu*** мой персонаж флиртовал со старшеклассницей. Хотя это была довольно опасная тема, все согласились, что история от этого только выиграла.

Равным образом, в своих играх по ***Lacuna*** я иногда применял элементы канцеляристской речи наподобие: “*Нам пришли некоторые комментарии касательно вашей деятельности*”. Ни в одной другой игре я не использовал таких словесных уродцев, однако когда я произносил фразу в ***Lacuna***, в воздухе буквально чувствовалось статическое электричество.

Когда вы позволяете себе ослабить бдительность, пусть даже всего немного, вы приближаете игры к тому, ради чего они и были созданы: к чистому удовольствию. Попытайтесь – и вы увидите, насколько выразительнее могут стать ваши истории.

Не притворяйтесь

Иногда мы притворяемся, что ослабили бдительность, но на самом деле только обманываем себя.

В хоррорных ролевых играх мы совершенно привычно описываем демонов, вырывающихся из грудных клеток, женщин, разорванных на куски, людей, погибающих жуткими смертями. Мы всегда играем на грани нарушения табу, однако мы уже так часто проходили по этим дорогам, что не видим в них ничего нового. Игра уже давно не пугает нас, потому что все играют “со страховкой”.

Равным образом, многие малотиражные игры предлагают поднять “серьёзные” темы, которые никого не трогают по-настоящему. Игроки описывают суициды, избиение рабов и ужасы войны. Они стреляют в беременных женщин в ***Dogs In The Vineyard*** или пытают служителей в ***My Life With Master***. Однако все остаются в пределах зоны комфорта. Игроки нарушают общественные табу – но не *собственные* табу.

Лично я могу честно признаться, что не испытываю никаких чувств, когда заявляю Мастеру, что стреляю в беременную женщину. Однако я никогда не вводил в свои игры фигуру отца, потому что я не хочу играть за персонажа, у которого страдает отец. Эта тема кажется мне слишком близкой.

А потому я *повышаю* бдительность и притворяюсь, будто во всех вышеперечисленных случаях мне предстоит серьёзное ролевое испытание. Так поступают и многие другие игроки. Они притворяются, будто исследуют глубокие темы, в то время как они ограничиваются лишь скольжением по их поверхности.

Если вы позволяете себе ослабить бдительность, делайте это по-настоящему. Не нужно *касаться* сложных тем, точно так же, как не нужно и превращать сцену в простое разбрызгивание внутренностей и крови, которое никого не пугает. Найдите то, чт о б л и з к о в а м к а к человеку, и введите это в игру.

Что дальше?

В этом разделе мы обсуждали, почему важно *не* планировать всё наперёд. Однако если мы не будем ничего планировать, что нам делать в игре?

Ответ: строить свои действия на идеях других игроков.

Проведение приключения без подготовки

Имеет ли Мастер право избегать планирования так же, как игроки? Может ли он провести целое приключение без подготовки?

Ответ: да, разумеется. Это совершенно реально. Более того, это может изрядно вознаградить ведущего за отсутствие слишком чёткого плана. Отдельные части данного руководства помогут нам разобраться с этой темой.

Прежде всего, перечитайте врезку "Относитесь к идеям проще". Придумывайте абстрактные образы, которые вы хотите использовать в игре: может быть, это погоня по канализации, или попадание персонажей в хранилище секретных документов, или битва на водонапорной башне. Обходитесь с идеями как можно проще. Если у вас нет возможности легко внедрить их в историю, откажитесь от них безо всяких колебаний. Так, игроки могут броситься в погоню за убийцей и попасть на железнодорожную станцию, что позволит вам устроить финальную схватку на крыше движущегося поезда. Тем не менее, если у вас появится шанс привести игроков на крышу водонапорной башни, ничто не мешает вам реализовать старый замысел.

Прочитайте врезку "Представьте, что все выстраивают свой отыгрыш на идеях других игроков" (вы отыщете эту врезку в следующей главе). Не нужно никакого планирования для того, чтобы целиком построить историю на идеях своих игроков.

Наконец, обратите внимание на главу "Повествование", в которой я приведу важные техники, позволяющие придумывать на ходу целый сюжет.

Построение

Как правило, мы мешаем другим игрокам реализовать их замысел. Вместо этого старайтесь выстраивать собственный отыгрыш на идеях ваших товарищей.

Построение

Нередко игра идёт в никуда именно потому, что каждый работает против другого. Вы хотите убедить стражника пропустить вас, а я набрасываюсь на него с мечом. Мешая другим игрокам осуществлять свой замысел, мы превращаем свои истории в мешанину, даже если в действительности не желаем ничего подобного.

В этой главе я опишу причины, по которым многие игроки блокируют идеи своих товарищей, даже не понимая этого. Затем мы посмотрим, как можно организовать полноценную кооперацию между игроками и помочь каждому из них выстраивать отыгрыш на идеях его товарищей.

Наконец, мы увидим, к чему ведёт всё, что было описано в книге ранее: к утопическому методу игры, в которой никто ничего не планирует, никто не работает, и вместо этого каждый просто играет, целиком опираясь на идеи своих друзей.

Пренебрежение чужими идеями

Как правило, мы пренебрегаем идеями других игроков или даже блокируем их напрямую, даже не понимая, что мешаем им достичь желаемого.

Игрок: *Я ищу другой вход.*
Мастер: *Нет, в это здание ведёт только парадная дверь.*

Первый игрок: *Я заставляю тебя опуститься передо мной на колени.*
Второй игрок: *Я вырываюсь и поднимаюсь на ноги.*

Мастер: *Она приближается к тебе соблазнительной походкой.*
Игрок: *Я отталкиваю её.*

Трудно дать конкретное определение термину “пренебрежение чужими идеями”, однако вы с лёгкостью распознаете эту ситуацию, когда она возникнет у вас на игре.

Это означает:
• *Что вы говорите явное “нет”*
• *Что вы возражаете против того, что заявляет другой игрок*
• *Что вы мешаете развитию действия*

Хотя игнорирование чужих идей способно превратить даже самую увлекательную игру в безвкусную тягомотину, мы постоянно пренебрегаем идеями наших товарищей. Почему? Существует несколько возможных ответов.

1. Мы пренебрегаем чужими идеями в жизни

Если в реальной жизни кто-нибудь оскорбляет нас, мы не вызываем их на дуэль. Мы стараемся избежать конфликта и остановить действие прежде, чем оно начнётся по-настоящему.

Незнакомец: *Ты жалкий червяк!*
Я: *Слушай, да успокойся.*

Незнакомец: *Я тебе шею сверну!*
Я: *[Ускоряю шаг].*

Я хочу сказать, что мы блокируем чужие идеи потому, что это позволяет нам оставаться в безопасности. Но безопасность – это рутина! В играх мы жаждем проблем.

Незнакомец: *Ты жалкий червяк!*
Персонаж: *Смехотворное оскорбление! Я вызываю тебя на поединок чести!*

Незнакомец: *Я тебе шею сверну!*
Персонаж: *Ты умрёшь быстрее, чем дотянешься до своей пушки.*

Боритесь с желанием устроить для своих персонажей безопасную жизнь. Когда у вас появляется возможность построить действие на новых проблемах, делайте это без колебаний.

2. У меня есть план

Если мы всё запланировали заранее, мы стараемся отбрасывать любые идеи, которые мешают реализации нашей задумки.

Особенно этим известны ведущие. Мастера планируют приключение наперёд, а затем блокируют все идеи, которые мешают им провести игру по задуманному маршруту.

Мастер: *Перед вами дверь, над которой высечен загадочный паззл.*
Игрок: *Я ищу другой вход.*
Мастер: *Нет, тут только одна дверь.*
Игрок: *Ладно, я пытаюсь уговорить стража впустить нас.*
Мастер: *Стражники в этом здании не говорят на вашем языке.*
Игрок: *Мы возвращаемся в город.*
Мастер: *Но город в двух днях пути, а вам нужно попасть в замок сегодня же!*

Вместе с тем, игроки тоже нередко мешают реализации чужих идей. Представим, что я хочу незаметно украсть драгоценность:

Я: *Я пробираюсь в таверну, неслышно ступая в тенях.*
Другой игрок: *Я громко стучу в дверь таверны.*
Я: *Я останавливаю тебя! Я перехватываю твою ладонь и утаскиваю тебя в тени.*

В этом примере другой игрок помешал мне совершить задуманное, после чего я вернул должок, заблокировав его собственную идею. Таким образом, в истории ничего не произошло.

3. Мы не ослабили бдительность

Нередко мы пренебрегаем чужими идеями потому, что это может втянуть нас в отыгрыш ситуаций, которые кажутся нам некомфортными.

Мастер: *Она приближается к тебе соблазнительной походкой.*
Игрок: *Я отшатываюсь!*

Если я поцелую девушку, это может позволить окружающим заглянуть в мою душу. Другие игроки могут подумать, что мне нравится спать со всеми подряд или что мне нравится описывать секс. Куда проще было бы отступить.

Разумеется, иногда действительно имеет смысл пресечь на корню развитие ситуации, которую мы не хотим видеть в игре. Допустим, если мне не нравится описывать сексуальные сцены, я имею полное право остановить их прежде, чем они начнутся по-настоящему.

Проблема заключается в том, что нередко мы инстинктивно убиваем одну идею за другой, а потом задаёмся вопросом, почему всё идёт так скучно.

4. Я не хочу плохо выглядеть

В жизни мы избегаем вещей, которые выставляют нас в невыгодном свете. Эта привычка заставляет нас инстинктивно блокировать подобные ситуации в ролевых играх.

Первый игрок: *Я заряжаю в пращу навоз и метаю его в тебя.*
Второй игрок: *Ты промахиваешься!*

Первый игрок: *Я заставляю тебя опуститься передо мной на колени.*
Второй игрок: *Я поднимаюсь!*

Вне зависимости от причины, заставляющей нас блокировать чужие идеи, всё это на корню убивает динамику большинства игр. Это заставляет нас вести безопасную игру, в то время как безопасность выливается в тягомотину. Однако стоит нам только начать выстраивать свои действия на чужих идеях, как игра приобретает куда более захватывающий характер.

Построение отыгрыша на идеях других игроков

Когда вы основываете свои действия на чужой идее, вы не только позволяете другому игроку ввести в сюжет свой замысел, но и сами делаете нечто такое, что подталкивает сюжет вперёд.

Игрок: *Я ищу другие входы.*
Мастер: *Хорошо! Ты находишь небольшой люк под крепостным валом.*

Первый игрок: *Я заставляю тебя встать передо мной на колени!*
Второй игрок: *Я молю о прощении!*

Мастер: *Она приближается к тебе соблазнительной походкой.*
Игрок: *Я запускаю пальцы в её роскошные волосы.*

Также вы можете совершать действия, конфликтующие с теми, которые были заявлены другими игроками:

Первый игрок: *Я заставляю тебя встать передо мной на колени!*
Второй игрок: *Я рывком поднимаюсь с пола и оттесняю тебя к стене!*

Кроме того, вы можете выстраивать свои действия на идеях других игроков, поворачивая их в непредвиденном направлении:

Мастер: *Она приближается к тебе соблазнительной походкой.*
Игрок: *Я пронзаю её мечом!*

Кажется, слишком просто? Возможно, это действительно просто – но, если подумать, то не совсем. Я бы сформулировал это так:

1. Нетрудно понять, как использовать эту технику.
2. Однако использовать эту технику для создания содержательных сцен по ходу игры может оказаться куда сложнее.
3. Избавиться от психологических блоков, позволяющих успешно использовать эту технику, тоже может быть не слишком легко.

4. Однако когда вы привыкните к этой технике, она начнёт даваться вам без малейших усилий. Принцип выстраивания своего отыгрыша на чужих идеях настолько обогатит историю, что играть вам станет заметно легче.

Именно эта техника позволяет использовать в игре всё, о чём я говорил раньше: призыв не планировать ничего наперёд, не пытаться совершать сложные, вымученные действия, стремление выстраивать отыгрыш на идеях других игроков, предложение совершать очевидные шаги. Всё это создаёт увлекательную и непредсказуемую историю, каждый элемент которой будет соответствовать совершенно конкретному моменту игры.

Да, и…

Когда вы выстраиваете свой отыгрыш на идеях других игроков, в действительности вы говорите что-то вроде “*Да, и…*” Выражаясь конкретнее, это означает буквально следующее:

Первый игрок: *Она приближается к тебе соблазнительной походкой.*
Второй игрок: *Да! И я пронзаю её мечом.*

Попробуйте отвечать “*Да, и…*” на любые заявки других игроков прежде, чем вы решите, как именно будете реагировать. Как только вы это скажете, у вас, скорее всего, появится более-менее ясное представление о том, чем вы можете ответить на это действие.

Попробуйте как можно больше играть, отвечая “Да, и…” буквально всем за столом:

Первый игрок: *Она приближается к тебе соблазнительной походкой.*
Второй игрок: *Да! И я пронзаю её мечом.*
Первый игрок: *Да! И она умирает на полу.*
Второй игрок: *Да! И на меня набрасывается её отец.*

Это позволит вам рассказать историю без малейших усилий.

Представьте, что все выстраивают свой отыгрыш на идеях других игроков

Представьте, что на протяжении всей игры вы не делаете ничего, кроме выстраивания отыгрыша на идеях других игроков. Более того, представьте, что так играют *все собравшиеся.* Игроки просто принимают чужие идеи и дополняют их собственными.

Что может произойти в этом случае?

Прежде всего, вы обнаружите, что *никто не может планировать наперёд.* Всё, что вы делаете, будет основано на чужих идеях. У вас попросту не появится шанса планировать что-либо заранее.

Таким образом, даже Мастер не сможет запланировать приключение заранее. Ему придётся реагировать на текущие действия игроков, выстраивая приключение на материале, который дают ему они сами.

Однако если каждый из игроков будет выстраивать свой отыгрыш на чужих идеях, откуда они возьмутся? Появится ли вообще фундамент, на котором можно будет построить хоть что-нибудь?

Ответ заключается в принципе “*Совершайте очевидные шаги*”. Если я реагирую на ситуацию очевидным для меня образом, во многих случаях это означает, что я делаю что-нибудь интересное. Это позволяет другим игрокам использовать мои идеи в качестве стартовых точек.

Например, если я говорю:

• *Я опускаюсь перед тобой на колени.*

…а вы говорите то, что кажется вам очевидным:

• *Я отбрасываю тебя на пол пинком в грудь. Ты извиваешься у меня под ногами.*

Я реагирую единственным способом, который приходит мне на ум:

• *Я молю о прощении.*

И у вас появляется возможность среагировать:

• *Правда? И что ты дашь мне за моё прощение?*

Для того чтобы играть таким образом, вы должны ослабить бдительность. Если вы будете постоянно ограничивать себя внутренней цензурой, вы не сможете реагировать моментально. Стоит упомянуть, что на первых порах вам придётся *заставить* себя ослабить бдительность, потому что вас будет преследовать опасение, что, совершая очевидные для вас вещи, вы будете раскрывать окружающим свою душу.

Однако я говорю об этом методе потому, что вы действительно можете провести всю игру, отталкиваясь от чужих идей. Просто не забывайте об этих принципах: совершайте очевидные шаги, не планируйте ничего наперёд, ослабляйте бдительность.

Вам больше не нужно будет ничего придумывать заранее. Просто реагируйте так, как считаете нужным, и никогда не совершайте поступков, потенциально способных направить сюжет в менее захватывающее русло.

При этом не забывайте, что даже самая очевидная для вас реакция время от времени будет казаться окружающим неожиданной и оригинальной.

Намеренная блокировка идей

Иногда вы можете *обогатить* историю, помешав другому игроку совершить определённое действие:

Мастер: *Тебя бросают в темницу.*
Игрок: *Я зову стражу.*
Мастер: *Никто не приходит.*
Игрок: *Я изучаю стены.*
Мастер: *Это просто голый камень.*
Игрок: *Я прибегаю к колдовству, несмотря на данное обещание никогда его не использовать!*
Мастер: *Отлично…*

Из этого примера хорошо видно, что временами случается так, что блокировка первых нескольких действий помогает подвести игрока к более интересному результату. Кроме того, блокировка некоторых идей может помочь ведущему создать атмосферу тотального помешательства или сюрреализма.

Игрок: *Я открываю дверь.*
Мастер: *Твоя ладонь проходит сквозь ручку.*
Игрок: *Я спрашиваю бармена, что происходит.*
Мастер: *Здесь нет никакого бармена. Возможно, его никогда и не было.*

Опять же, всё это позволяет повысить напряжение в сцене – чтобы затем игроки смогли разрешить загадку.

Что дальше?

В первых двух главах мы разработали утопический метод игры, позволяющий основывать каждое действие на нуждах истории в каждый отдельный момент времени. Можно ли играть таким образом постоянно, из игры в игру?

Не совсем. Скорее всего, у вас будет план – но не слишком подробный. Вы будете прибегать к изобретательным действиям вместо стандартных и очевидных – но лишь иногда. Вы будете ограничивать себя правилами – по мере необходимости.

Таким образом, этот способ не мешает использовать ваши собственные техники отыгрыша, которые нравятся вам больше описанных выше. Вы легко можете прибегать только к некоторым аспектам такого отыгрыша, смешивая их с теми, к которым привыкли.

В следующей главе мы рассмотрим вопрос непосредственного отыгрыша с использованием одной из мощнейших техник: изменения статуса протагонистов.

Статус

В сердце любой истории лежит статус протагониста. Поиграйте с изменением статуса и позвольте ему вести вашу историю к закономерному финалу.

Статус

В этой главе я опишу, как изменение статуса поможет вдохнуть жизнь в вашего персонажа. Я опишу, как отыгрывать роли, связанные с высоким статусом (королей, героев, богов), и образы, сопряжённые с низким статусом (слуг, нищих и простаков). Я приведу череду проверенных трюков, которые вы сможете использовать в игре с целью повышения или понижения статуса. Также я предлагаю рассмотреть различные виды статуса, встречающиеся в разных ролевых играх.

Вместе с тем я укажу причины, которые могут подтолкнуть вас к отыгрышу ролей, сопряжённых с низким или высоким статусом. В этом разделе я подскажу, как использовать статус для формирования реалистичных, естественных отношений, и подчеркну, как именно статус влияет на разные виды историй.

Истории и статус

В определённом смысле любая история повествует о статусе.

Вспомним короля Лира: могущественный король постепенно лишается власти. И Золушку: обычная история о простачке, выбившейся в великосветское общество. Или “Большие надежды”: мальчишка становится частью просвещённого коллектива, однако со временем начинает видеть, как всё вокруг него рушится.

Изменение статуса протагонистов – настоящее золото в сокровищнице любого Мастера. Придумайте любого персонажа, обладающего низким статусом:

• Стефани – молочница из бедной семьи.

Затем повысьте её до высокого статуса.

• Однажды незнакомец открывает ей, что она – принцесса.

Вот так, совершенно неожиданно, мы придумываем персонажу судьбу, похожую на историю Золушки или Гарри Поттера.

Равным образом, придумайте персонажа с высоким статусом:

• Лорд Стефан правит провинцией Голдфилдс.

А затем лишите его этого статуса:

• …до тех пор, пока не проигрывает её в карты.

Опять же, у вас появляется готовая канва для истории.

Лучшие из ролевых игр уже давно опираются на систему статуса. Так, ***Dungeons & Dragons*** повествует о героях, набирающих могущество, славу и состояние в ходе длительных приключений. ***Vampire*** описывает политическую борьбу Князя и Сенешалей. Одна малотиражная игра, ***The Shab Al-Hiri Roach***, основана на системе статуса, известной здесь как Репутация. Каждая сцена оканчивается борьбой за статус.

Однако вы можете использовать статус в любой игре. Вы всегда можете придумать свои аналоги королей и служителей для конкретного сеттинга и сознательно изменять их статус в ходе игры. Дайте игрокам возможность повышать статус своих товарищей или бороться с ними за место под солнцем. Мастера могут сами отыгрывать роли “высокоуровневых” персонажей и позволять протагонистам сбрасывать их с небес на землю.

Отыгрыш статуса

Обладать высоким статусом – то есть отыгрывать роли королей и богов – означает придерживаться следующего поведения:

• *Сидеть неподвижно, особенно редко шевелить головой.*

• *Занимать побольше места.*
• *Расслабиться.*
• *Представить, что вы высокий.*
• *Говорить прямо, как если бы вы даже мысли не допускали, что кто-нибудь может вам перечить.*
• *Произносить реплики, намекающие (тем или иным образом) на ваше превосходство над собеседником.*

Равным образом, обладать низким статусом – то есть отыгрывать роли служителей и простаков – означает придерживать следующего поведения:

• *Регулярно опускать глаза, прерывая зрительный контакт, но тотчас же поднимать их обратно.*
• *Подёргиваться и совершать ненужные движения, особенно головой.*
• *Трогать голову и волосы.*
• *Занимать как можно меньше места.*
• *Нервничать.*
• *Говорить торопливо, как если бы вы постоянно ожидали, что вас прервут.*
• *Произносить реплики, намекающие на ваше подчинённое положение по отношению к собеседнику.*

Между вашим отыгрышем и поведением существует взаимная связь. Если вы сидите прямо и никогда не двигаете головой во время речи, вы можете обнаружить, что действительно начинаете говорить прямо и прибегать к повелительной интонации.

Поэкспериментируйте с этими действиями в реальной жизни, однако не забывайте соблюдать осторожность. Однажды я пришёл в бар и начал практиковаться в роли героя с высоким статусом. Заказывая выпивку, я говорил прямо и отчётливо, как если бы отдавал бармену приказ. Тот немедленно метнулся за бутылкой, однако на протяжении всего вечера выглядел немного рассерженным.

Причины отыгрывать персонажей с низким статусом

1. Персонажи, обладающие низким статусом, чаще всего выглядят симпатичнее своих великосветских партнёров. Подумайте об R2D2 в сравнении с C3PO, о Паспарту в сравнении с Филеасом Фоггом, о Золушке в сравнении со злыми сёстрами. Мы превозносим королей над собой, однако симпатизируем их служителям.
2. Вы нужны самой истории. Если все будут обладать высоким статусом, игра потеряет свою остроту. Однако если вам удастся достичь высокого положения в более поздней части истории, игра приобретёт незабываемый характер.
3. Помните, что от вас не требуется играть роль несчастного человека. Вы можете быть вполне довольны своим низким статусом. Будьте слугой повелителя, которому вам искренне нравится служить, или придумайте роль человека, который попросту не способен жить без своего господина.
4. Помните, что вы и ваш персонаж – совершенно разные личности. Хныканье, пресмыкательство и бесславная смерть могут быть очень даже забавны – разумеется, до тех пор, пока это происходит не с вами.

Причины отыгрывать персонажей с низким статусом

1. Персонажи, обладающие высоким статусом, вселяют трепет и восхищение. Мы можем не любить вас, но мы будем неизменно вас уважать.
2. Вы нужны самой истории. Всякий раз, когда кто-нибудь утрачивает прежнее положение, история становится интереснее. Сознательно подведите себя к падению и насладитесь плодами краха во всей его полноте. Выбирайте роли задир или королей. Подумайте о роли человека, которого ненавидят все вокруг. Можете не сомневаться, что за вами будет чертовски интересно наблюдать.

3. Помните, что от вас не требуется играть роль мерзавца. Вы можете быть вполне симпатичной персоной. Подумайте о Билле Клинтоне, Томе Крузе и Тони Блэре. Вы можете сохранять обаяние даже при своём высоком статусе. Разумеется, даже невзирая на это, все вокруг будут плясать от радости, когда вы наконец утратите своё положение.

4. Помните, что вы и ваш персонаж – совершенно разные личности. Когда вы отдаёте приказы своим товарищам по игровой компании, не забывайте, что вы распоряжаетесь деятельностью их персонажей, а не навязываете свою волю им самим.

Статус вызывает эмоции

Отыгрыш статуса всегда носит эмоциональный характер. Некоторые люди терпеть не могут отыгрывать роли протагонистов с высоким статусом. Другим редко приходятся о` душе герои, не обладающие хоть сколько-нибудь весомым положением в обществе.

При изменении статуса вы можете обнаружить, что вы:

1. Ненавидите его.
2. Просто не можете его отыгрывать.
3. Пытаетесь войти в роль, соответствующую новому статусу, но ваше поведение всё ещё соответствует прежнему уровню.

Лично я не могу подолгу играть роли, связанные с высоким статусом, потому что быстро начинаю смущаться и рассыпаться перед товарищами в извинениях.

Равным образом, вы можете обнаружить, что вам неприятно, когда кто-либо использует свой высокий статус для того, чтобы указать вам, что делать. Я, например, терпеть не могу людей, навязывающих мне своё мнение, даже если это было вызвано отыгрышей высокого статуса. Я могу провести несколько дней напролёт, вспоминая их поведение и размышляя о том, как поставить их на место.

Комичный и серьёзный статус

Один и тот же статус можно изобразить как в серьёзных, так и комических тонах. Когда король утрачивает своё положение, это может быть как комедией, так и трагедией.

Комедии часто изображают стремительное изменение статуса: король плюхается в лужу, а бродяга одевается королём.

В трагедиях чаще всего изображается медленное изменение статуса: король Лир утрачивает рассудок на протяжении многих мучительных дней.

В серьёзных историях, даже не относящихся к жанру трагедий, также используется техника медленного изменения статуса: Золушка далеко не сразу превращается из служанки в принцессу; Пип входит в великосветское общество на протяжении нескольких лет, после чего так же медленно движется к краху.

Как отыграть реалистичные взаимоотношения

Старайтесь всё время поддерживать свой статус на уровне, слегка уступающем или превосходящим статус другого игрока. Всегда отыгрываете лёгкое превосходство или подчинение другому протагонисту. Регулярно меняйте своё отношение к окружающим от незначительного подчинения до превосходства и наоборот.

Это позволяет создать естественные и правдоподобные взаимоотношения между героями.

Статус в ролевых играх

Зачастую игроки стремятся быстро накопить власть, проявить героизм и завоевать всё, что попадается им на пути. Иными словами, все мы пытаемся добиться высокого статуса.

Именно таким был мой опыт игры в ***Dungeons & Dragons***. Каждый хотел быть героем: смертоносной машиной смерти или могущественным колдуном. Лично я играл за воров,

но и они обладали высоким статусом: я всегда хотел проявлять настоящие подвиги скрытности и находчивости, на которые не был способен никто другой в этом мире.

Позже я познакомился с живыми играми по сеттингу ***Vampire***, в которых высокий статус стал настоящей проблемой. Опять же, каждый хотел накопить как можно больше могущества, однако в случае с ***Vampire*** все конкурировали буквально за каждую позицию власти. И разумеется, стать Князем мог только один. Изменения статуса вызывали огромное разочарование у игроков, у которых свергли Князя-протагониста. Когда его сбрасывали с трона, игрок чувствовал себя разбитым. Я видел, как некоторые плакали, потеряв жизнь своего персонажа в результате очередной революции.

Всё это делало игры не слишком весёлыми. Игроки цеплялись за каждую частичку могущества, опасаясь совершать интересные действия просто из страха, что необдуманный шаг используют для убийства их персонажей.

Тип статуса

Статус может быть **данностью**: в этом случае его предоставляют вам окружающие. Если вы становитесь королём, ваш статус взмывает ввысь, потому что все чтут эту величайшую позицию власти.

Иногда статус оказывается элементом **поведения**: этого статуса вы добиваетесь благодаря своим действиям. Вы можете вести себя как король, даже если у вас нет короны.

Несоответствие между этими видами статуса может привести к вдумчивому или комическому образу персонажа. Безумный король, ведущий себя к неизбежному краху, обладает высоким статусом по положению (он всё ещё король) и низким статусом по поведению. Бедняк (обладающий низким статусом по положению), ведущий себя как король (то есть обладающий высоким статусом по поведению), выглядит довольно комично.

Обратите внимание, что оба явления могут зависеть друг от друга. Король, ведущий себя как обладатель низкого статуса, неизбежно потеряет престол. Нищий, ведущий себя как король, рискует оказаться в канаве.

В ролевых играх можно выделить также **Статус игрока** и **Статус протагониста**. Игрок, пользующийся уважением во всей компании (то есть обладающий высоким статусом в жизни), может отыгрывать роль бедняка (обладающего пониженным статусом). Другой игрок может вести себя неуверенно (низкий статус), но описывать, как его паладин разрубает иноверцев на части без малейших усилий (высокий статус).

Опять же, обратите внимание на взаимозависимый характер этих явлений. Игрок, обладающий высоким статусом, вероятнее всего, станет лидером всей игровой компании. Вместе с тем, игрок с низким статусом будет испытывать трудности с отыгрышем уважаемого паладина, поскольку ему будет трудно оспорить мнение явного лидера.

Наконец, существует **Игровой статус**: то есть статус, которым героя наделяют правила. Боец, обладающий повышенной Силой, располагает своеобразной формой высокого статуса. Персонаж, утративший все Очки здоровья, оказывается обладателем исключительно низкого статуса: он попросту умирает.

Что дальше?

Настало время поговорить о самих историях. Давайте погрузимся в них и посмотрим, как характер истории может повлиять на вашу игру.

Повествование

Все ролевые игры строятся на историях. Вот как их нужно рассказывать.

Повествование

Никогда не следует недооценивать важность истории для ролевой игры. В сущности, когда вы играете, вы *рассказываете историю*.

Даже самая примитивная зачистка подземелья основывается на истории: вы начинаете на постоялом дворе, где загадочный незнакомец предлагает вам исследовать близлежащее подземелье. Вы прорубаете себе путь через полчища монстров в глубины подземелья и наконец сталкиваетесь с огромным чудовищем, которое вы убиваете, чтобы забрать его сокровища.

Структура игры *и есть* история. И она обладает огромной важностью для всего игрового процесса. Если у приключения не будет структуры – если вы найдёте сокровища на входе в подземелье, убьёте одинокого орка и затем обнаружите туннель, ведущий в совершенно безопасное место, – у истории просто не будет смысла.

Важно отметить, что слово “история” не должно подразумевать создание литературного произведения. Говоря об “истории”, никто не ожидает, что вы будете создавать драму и заставлять игроков плакать навзрыд. Это просто означает, что от начала истории до её финала каждая сцена должна легко сочетаться с другой.

В этой главе я опишу несколько трюков, помогающих рассказывать историю в условиях полной импровизации. Я расскажу, как начинать историю, как заканчивать её и как делать её увлекательной.

Многие из этих принципов хорошо сочетаются друг с другом, однако лучше всего использовать *каждую технику по отдельности*.

Создайте обыденную ситуацию и затем сделайте что-нибудь неожиданное

Позвольте назвать самый простой и эффективный трюк, позволяющий рассказать любую историю.

Опишите совершенно рутинную сцену.

• *Мы пьём в таверне.*

• *Мы охотимся в лесной глуши.*

• *Я налаживаю отношения с девушкой.*

Затем сделайте что-нибудь, что нарушит обыденный распорядок.

• *Мы пьём в таверне…*

… когда к нам подходит загадочный незнакомец.

• *Мы охотимся в лесной глуши…*

…когда слышим рёв, превосходящий по громкости всё, что мы слышали ранее.

• *Я налаживаю отношения с девушкой…*

…когда понимаю, что мне не на что надеяться, потому что кто-то ударяет меня молотком по голове.

Всегда существует несколько способов нарушить обыденную ситуацию.

• *Мы пьём в таверне…*

… когда к нам подходит загадочный незнакомец.

…когда в стену рядом с нами вонзается стрела.

…когда мы чувствуем запах гари.

Вы интуитивно поймёте, когда настанет время нарушить обыденную ситуацию. Если вы чувствуете, что *именно сейчас* должно что-нибудь произойти, нарушьте описанный в сцене покой.

Когда вы нарушаете обыденную ситуацию, вы создаёте *новую* обыденную ситуацию. Затем вы нарушаете и её. Продолжая этот цикл, вы легко можете создать увлекательную историю.

• *Мы охотимся в лесной глуши…*

…когда слышим рёв, превосходящий по громкости всё, что мы слышали ранее.
• Мы движемся на звук рёва…
…однако незримая сила мешает нам подойти ближе.
• Мы пытаемся обойти этот барьер…
…когда к нам подходит ведьма.
• Мы говорим с ведьмой…
…когда она начинает превращаться во что-то иное.

Таким образом, благодаря созданию совершенно обыденных ситуаций и своевременному нарушению покоя вы можете рассказать полноценную историю.

Создайте платформу и неожиданный поворот

“Платформой” я называю любую сцену, которая начинается *с чего угодно, кроме активных действий.*

Например:

Игрок: *Я присаживаюсь.*
– Вот и встретились, Дэйв.
Мастер: *Бармен пристально смотрит тебе в глаза, затем переводит взгляд на стакан эля, который он наливал себе, когда ты входил.*
– Вот, попробуй. Тебе понравится.
– Ещё бы, – говорю я, делая хороший глоток. – Тихо здесь, не так ли?

И так далее.

Когда вы создаёте “поворот”, вы вводите в игру драматический элемент.

Игрок: *Я извлекаю из ножен меч и нацеливаю острие на горло бармена.*
– Здесь слишком тихо, Дэйв. Что ты сделал со всеми в округе?

Всем этим я хочу проиллюстрировать то элементарное обстоятельство, что платформа не менее важна, чем неожиданный поворот. В сущности, спокойствие, предшествующее драме, имеет не меньшее значение, чем сама драма.

На протяжении всей платформы мы добавляем в сцену яркие цвета и знакомимся с персонажами. Когда настаёт время для неожиданного поворота, всё это отступает в тень перед драматизмом происходящего.

Большинство людей инстинктивно понимают важность затишья перед бурей. Например, мало какие игры в ***Dogs In The Vineyard*** начинаются со стремительных действий наподобие:

Мастер: *Как только ваши скакуны приближаются к Эш-Бридж, женщина разъярённо выкрикивает:*
– Они пытаются убить моего ребёнка!

Вместо этого мы начинаем игру с построения платформы.

Мастер: *На дворе холодный осенний день. Вы въезжаете в Эш-Бридж. Город выглядит совершенно безлюдным.*
Игрок: *Я привязываю свою лошадь к… я могу сказать, что в центре города стоит колодец?*
Мастер: *Само собой.*
Игрок: *Я привязываю лошадь к колодцу. Затем направляюсь к постоялому двору.*
Мастер: *Хорошо. На протяжении всего пути по обе стороны от себя ты видишь крохотные лачуги. Когда ты наконец входишь на постоялый двор, трактирщик неожиданно выпрямляется за своей стойкой.*

…и так далее.

Эта техника позволяет добавить в историю любое количество недраматических элементов.

Как и в случае с нарушением обыденной ситуации, вы инстинктивно поймёте, когда наступит время для неожиданного поворота. Если вы уже посвятили какое-то время возведению платформы, настанет момент, когда вы поймёте, что именно сейчас должно что-то произойти.

В эту секунду вам следует объявить суть поворота.

Создайте отношения, завязанные на статусе, и измените их

Ещё один способ создания платформ и неожиданных поворотом заключается в том, чтобы определить отношения между персонажами, задействованными в эпизоде. Подобные отношения обязательно должны держаться на статусе. Кроме того, вам необходимо упомянуть их ещё в ходе отыгрыша платформы. В последнем случае поворотом становится изменение отношений.

Например, в начале сцены вы угрозами вытягиваете из трактирщика информацию, демонстрируя ему свой высокий статус. Однако в ходе напряжённого диалога трактирщику неожиданно удаётся достать дробовик, тем самым продемонстрировав более высокий статус и понизив ваше положение в этой сцене.

Остальные принципы работы с платформами действуют по изложенным ранее правилам. Как только вы почувствуете, что пришло время приступать к действию, вам следует освежить взаимоотношения между двумя персонажами, изменив их статус.

Для достижения наилучшего эффекта вы можете использовать оба подхода к созданию поворотов.

Создайте загадку и решите её

Не забывайте создавать загадки и разрешать их в ходе истории.

Повороты особенно хороши для введения новых загадок в сюжетное полотно. Вот несколько примеров “загадочных” поворотов:

• Вы понимаете, что пиво отравлено. (Кто отравил его?)

• Трактирщик говорит:

– Я знаю, кто убил твоего брата, однако тебе придётся заплатить за эти сведения. (Кто убил брата?)

• За барной стойкой можно заметить люк. (Куда он ведёт?)

Можете сразу подумать о том, как можно решить эту загадку.

• Вы понимаете, что пиво отравил трактирщик, пытающийся отомстить вам за преступления против местных.

• Трактирщик заявляет:

– Твоего брата убил я, потому что он спал с моей женой.

• На люке за барной стойкой написано: “В канализацию”.

Хотя выше перечислены вполне действенные повороты, их трудно назвать увлекательными, поскольку загадки в этих примерах исчезают практически сразу после своего появления в сюжете. Они разрешаются без малейшего напряжения и лишают игроков одного из самых больших игровых удовольствий: предвкушения.

Обещайте что-нибудь интересное

Антон Чехов как-то сказал:

Если в первом акте пьесы на стене висит ружьё, то во втором или третьем оно непременно должно выстрелить. Если автор не подразумевает, что оно будет стрелять, ружьё просто не должно там висеть.

В играх мы постоянно обещаем что-нибудь интересное, вне зависимости от того, делаем ли мы это сознательно или нет.

• Так, фраза “*Сокровище охраняется чудовищным огром*” обещает битву с огром.

• Если вы заявляете, что “*Ещё никто не сбегал из этой тюрьмы*”, игроки могут справедливо решить, что их героев скоро в неё посадят и им придётся оттуда бежать.

• Фраза “*На полке стоит магическое зелье*” убеждает нас, что мы увидим его в действии.

Когда вы сдерживаете обещание, игроки получают искреннее удовольствие от сюжета. Когда вы не выполняете обещанного, игроки чувствуют разочарование.

Сложность здесь заключается в том, что вы можете пообещать что-нибудь совершенно случайно. Если вы как Мастер упомянули тюрьму, из которой ещё никто не сбегал, учтите, что вы только что пообещали своим игрокам сцену с побегом. Как только вы это сделали, вы обязаны приложить все усилия к тому, чтобы ввести в игру такой эпизод.

Старайтесь почаще сулить игрокам что-нибудь интересное, но всегда сдерживайте своё обещание. Запоминайте то, что вы пообещали *случайно*, с тем, чтобы не забыть ввести в игру и эти элементы.

Повторение образов

Для того, чтобы ввести в игру сквозные образы, вам нужно просто упомянуть в поздней части игры какой-нибудь элемент, который уже встречался игрокам ранее. Хотя это один из самых простых трюков, известных импровизаторам, он обладает магическим воздействием на сюжет. Техника повторения образов создаёт иллюзию структуры. Она может даже убедить окружающих, что вы всё спланировали заранее!

Повторение образов позволяет довести до логического завершения если не всю историю, то хотя бы определённую её часть. Например:

• Когда вы уходите из дома, отец даёт вам маленький серебряный ключ. Позже ключ открывает сундук в логове дракона.

• Загадочный старик даёт вам магический свиток. Позже вы прочитываете этот свиток вслух, чтобы открыть запертую дверь.

• Тётушка машет вам своей пряжей, увидев вас из полей. Позже её захватывают в заложники. Ещё позже она использует иголку для пряжи, чтобы ослабить верёвки.

Обратите внимание, что мы по-прежнему не говорим о планировании. Когда вы решаете, что отец даёт вам серебряный ключ, вы не обязаны представлять, что именно он откроет. Это решение легко придёт к вам позже. Если ключ не понадобится для открытия сундука, возможно, он отомкнёт замок на двери.

Важный момент заключается в том, что упомянутый вами предмет имеет смысл использовать при возведении платформы. Это и объясняет, зачем нам нужны платформы. Чем больше деталей вы упомяните при её возведении, тем больше образов вы сможете вернуть в дальнейшем.

Старайтесь упоминать различные элементы: людей, предметы, локации. Иногда повторение ранее упомянутого образа может показаться бессмысленным:

Когда дракон наваливается на вас, вы достаёте маленький серебряный ключ и вставляете его в скважину на ноге чудовища. Как только вы его поворачиваете, дракон падает замертво.

Тем не менее, вы удивитесь, насколько смело можно использовать ранее упомянутые элементы. Многие действия с применением таких предметов будут казаться игрокам совершенно неожиданными, и когда вы скажете им, что именно вы задумали, ваше действие может приобрести совершенно логичный и закономерный характер:

Когда дракон наваливается на вас, вы достаёте серебряный ключ и вставляете его в скважину на полу. Раскрывается колоссальный люк, и дракон обрушивается в недра горного хребта.

Сколько раз?

Как правило, образ имеет смысл повторять один, два или сразу множество раз.

Однократное повторение образа реализовать нетрудно: в этом случае вы просто используете образ, упомянутый ранее. Лучше всего это делать ближе к концу приключения.

• *Старик даёт вам загадочный свиток, который вы не способны прочитать.*

• *Однако когда на вас набрасывается дракон, вы неожиданно понимаете смысл написанного.*

Двойное повторение образа основано на использовании Правила трёх элементов: что-то случается, что-то случается вновь, однако на третий раз всё меняется.

• *Старик даёт вам загадочный свиток, который вы не способны прочитать.*

• *На входе в пещеру вы снова глядите на свиток, но понимаете, что всё ещё не способны постичь его смысл.*

• *Однако когда на вас набрасывается дракон, вы неожиданно понимаете смысл написанного.*

Также вы можете упоминать образ сразу множество раз, формируя своеобразную тему игры. В этом случае характер предмета всегда остаётся неизменным, и только при последнем упоминании вы добавляете в него новые элементы:

• *Старик даёт вам загадочный свиток, который вы не способны прочитать.*

• *В эту же ночь вы бросаете взгляд на свиток, но понимаете, что всё ещё не способны постичь его смысл.*

• *Вы показываете свиток букинисту, но даже он не способен его прочитать.*

• *Вы показываете свиток рыцарю, но и он не способен вам помочь.*

• *Даже мудрец в холмах не может постичь смысл этого свитка.*

• *Однако когда на вас набрасывается дракон, вы неожиданно понимаете смысл написанного.*

Проблема с проблемами

Многие ролевики путают беспрерывную череду “проблем” с активным сюжетом. В попытке придать игре интенсивности Мастера иногда начинают забрасывать игроков целой чередой проблем, следующих одна за другой.

• *Неожиданно взрывается бомба!*

• *В дом врывается человек с мечом!*

• *Она спускает курок!*

Среди центральных ошибок, которые допускают многие Мастера, следует отметить две основные:

• *Попытка начать историю с проблемы, например – с битвы.*

• *Постоянное погружение игроков в проблемы. После сабельного поединка игроки оказываются в эпицентре взрыва, а потом на них набрасывается дракон.*

Не забывайте систему платформ и поворотов. В данном случае проблема как раз и создаёт поворот. Тем не менее, для того чтобы поворот сработал, вам нужна платформа. Иными словами, вам необходимо создать спокойную, недраматическую ситуацию, прежде чем вы нарушите царящий в истории покой.

Без платформы история начинает казаться попросту легкомысленной: игрокам становится наплевать, что происходит с их персонажами и тем более – что происходит вокруг. Кроме того, вам будет нечего ввести в конце истории в качестве повторяющегося элемента, обладающего каким-либо смыслом.

Обратите внимание, что большим значением обладает ваше личное отношение к игре. Расслабленный Мастер с лёгкостью опишет спокойную ситуацию и введёт проблему только тогда, когда этого потребует сюжет. Нервничающий Мастер, обеспокоенный тем, что игра идёт не так, как задумано, старается занять игроков постоянным действием. Он создаёт проблему за проблемой. Когда история окончательно сходит с рельс из-за

бесчисленных конфликтов, он добавляет новые проблемы в попытке всё исправить. Ещё одна битва! Ловушка с огненными шарами! И ситуация начинает меняться от просто плохой до ужасной.

К вопросу о порядке

В качестве общего принципа можете запомнить, что повторять в истории важные элементы лучше всего в *обратном* порядке относительно их появления в игре.

Например, вот эта история:

1. Когда вы покидаете дом, отец даёт вам серебряный ключ

2. Мужчина в таверне предупреждает вас, чтобы вы не смотрели на дракона.

3. На городской стене написаны загадочные слова.

4. Серебряный ключ открывает вход в логово дракона.

5. Вы вспоминаете, что вам не следует смотреть на дракона, и после этого убиваете его.

6. Вы открываете сундук с сокровищами при помощи загадочных слов, увиденных на городской стене.

…смотрится вполне изящно.

Но эта будет получше:

1. Когда вы покидаете дом, отец даёт вам серебряный ключ

2. Мужчина в таверне предупреждает вас, чтобы вы не смотрели на дракона.

3. На городской стене написаны загадочные слова.

4. Загадочные слова открывают путь в логово дракона.

5. Вы вспоминаете, что вам не следует смотреть на дракона, и после этого убиваете его.

6. Серебряный ключ открывает сундук, который охранял убитый дракон.

Два проверенных способа начать игру с проблемы

Существуют два исключения из правила “*Не начинайте историю с проблемы*”.

1. Метод Джеймса Бонда.

Многие истории о Джеймсе Бонде начинаются с экшена, *предшествующего* титрам. Суперагент спускается с гор на лыжах, за его спиной грохочут взрывы, все перестреливаются и совершают захватывающие трюки. Зрители знают, что история ещё не началась. Они понимают, что после вступительных титров начнётся настоящая история, и любое действие будет предварять период спокойствия и затишья. Когда всё уляжется, Бонд войдёт в офис мистера М, и тот объяснит ему, в чём заключается миссия.

Мы можем использовать это и в ролевых играх. Ничто не мешает вам начать игру с битвы, однако вы должны отчётливо понимать, что после этого вам придётся начать историю *по-настоящему.*

2. Труп на первой странице

Классические английские детективы наподобие произведений Агаты Кристи всегда состоят из трёх актов:

1. В первой трети произведения мы знакомимся с персонажами и окружающим миром (это платформа).

2. Только затем происходит убийство (это и есть поворот). Расследование займёт уже следующую часть книги.

3. Наконец, третий акт посвящён раскрытию преступления.

Вместе с тем, многие современные истории начинаются сразу с убийства. Важно понять, что “труп на первой странице” не выступает в роли настоящей *проблемы.* Это просто трюк: несмотря на иллюзию действия, первое убийство используется для того,

чтобы познакомить читателей с сеттингом и персонажами. Это платформа. Позже произойдёт ещё одно убийство, которое и станет неожиданным поворотом.

Опять же, мы можем использовать эту технику и в ролевых играх. Вы можете начать историю с “экшена”: драки в трактире или даже активных боевых действий. Однако помните, что в данном случае экшен носит лишь иллюзорный характер. Вы просто знакомите игроков с миром и персонажами, возводя фундамент для платформы.

Нравственные проблемы

Нравственные проблемы добавляют игре остроты. Например, вот классическая проблема, интересная сама по себе:

• *На вас нападает дракон.*

Но если мы добавим сюда моральный выбор:

• *Дракон игнорирует вас и нападает на членов другого отряда. В освободившемся логове вы видите горы золота, которых вам хватит, чтобы оставить надоевшую службу.*

…мы добавим нравственную дилемму. Отважатся ли игроки помочь своим товарищам или решат просто забрать сокровища?

Не каждый элемент игры следует дополнять нравственной проблемой. Нет никакой нужды усложнять самые базовые препятствия:

• *От цели тебя отделяет четырёхфутовый провал, однако ты можешь его перепрыгнуть.*

Введя в игру нравственную проблематику, мы получим что-нибудь вроде:

• *От цели тебя отделяет четырёхфутовый провал, однако ты можешь его перепрыгнуть, если только забудешь, как мать говорила: “Ты никогда ни в чём не преуспеешь, сынок!”*

Нравственная проблема должна стать специями в блюде вашей игры – и, как в случае с любой специей, используйте её аккуратно.

Переход к действию

В некоторых историях игроки наперёд знают, что произойдёт в приключении.

• *Мы убьём узурпатора!*

• *Мы найдём сокровища!*

• *Мы отыщем убийцу!*

Однако все эти цели кажутся чересчур краткосрочными. Иногда Мастер приходит к выводу, что если он замедлит выполнение этих задач, игра сможет продлиться ещё на час или даже на два. Более того, иногда Мастер обнаруживает, что игроки ухитрились приблизиться к своей цели практически в самом начале игры.

В таких ситуациях большинство Мастеров начинают забрасывать игроков лишними проблемами. Они усыпают весь путь героев сплошными препятствиями:

• *Узурпатор находится не в тронном зале, как думали игроки, а за множество миль отсюда!*

• *В сундуке оказывается лишь пустышка, однако на его дне лежит карта, ведущая к настоящему кладу!*

• *На фотографии видна фигура убийцы, однако его лицо размыто!*

Разумеется, чаще всего этим злоупотребляют именно Мастера, однако сами игроки также нередко прибегают к этому методу, продлевая выполнение своих миссий. И всё же не забывайте, что выполнять одну и ту же задачу на протяжении долгого времени – чертовски скучно. Разбрасывая на пути персонажей новые препятствия, вы только замедляете историю. В конце концов, игроки сталкиваются с очередной проблемой и понимают, что больше не чувствуют никакого энтузиазма.

Как этого избежать? Дайте игрокам то, к чему они шли – даже если вам кажется, что они выполнили свою задачу неожиданно быстро.

- *Игроки убивают узурпатора.*
- *Игроки находят сокровища.*
- *Игроки узнают, кто убийца.*

Затем решите, что произойдёт после этого.

- *Игроки становятся новыми правителями королевства.*
- *Теперь сокровища похищают уже у самих персонажей, и им необходимо найти вора.*
- *Персонажи узнают, кто убийца, и теперь им нужно поймать его.*

А теперь смело направляйтесь к концу истории.

Пусть игроки участвуют, а не наблюдают

Никогда не описывайте интересные события издалека:

- *Вы находитесь во дворце короля, когда вестник сообщает о грандиозном сражении.*

Если только это не разрушает ваш сюжет, попробуйте сделать игроков участниками самого события:

- *Вы оказываетесь в центре грандиозного сражения!*

Обоснование

Попробуйте регулярно вводить в историю что-нибудь неизвестное в расчёте на то, что позже вам удастся обосновать упоминание этого элемента.

Во время игра по системе ***Lacuna*** один из моих игроков решил, что в преступлении будет замешан некто Господин Филактерия. Мы понятия не имели, кто такой Господин Филактерия, однако верили, что игрок сможет объяснить, кто это, когда ему будет удобно. По мере развития сюжета протагонисты оказались в больнице и решили, что менеджером будет тот самый Господин Филактерия.

Равным образом, при игре в ***Polaris*** я совершенно случайно упомянул, что мой персонаж известен как Звёздный молот. До этого я ни разу не называл подобного прозвища. Тем не менее, я надеялся, что смогу объяснить причины его появления позже – возможно, при помощи флэшбека. Так оно и случилось.

Старайтесь отыгрывать какие-либо эмоции по отношению к другим персонажам. Ведите себя запуганно или агрессивно – в расчёте на то, что вы объясните своё поведение позже. Когда вы начнёте изображать эту эмоцию, вы поймёте, как можно обосновать её: например, если вы отыгрываете злость на другого героя, вскоре вам станет ясно, почему ваш персонаж её испытывает.

Обратите внимание, что система обоснования хорошо сочетается с созданием загадок. Вводя в игру элемент, появление которого вы планируете обосновать в дальнейшем, вы создаёте загадку, отвечающую на вопрос: “*Что это такое?*” Когда вы наконец вводите обоснование, вы просто решаете эту загадку.

Также обратите внимание, что эта практика подразумевает своего рода противостояние другим игрокам. Когда вы упоминаете новый загадочный элемент, вы словно говорите своим товарищам по игровому процессу: “*Разберитесь-как с этим!*” Вы создаёте для других игроков дополнительные сложности – даже если с ними нет уж и трудно справиться.

Мы вернёмся к теме противостояния другим игрокам в последней главе.

Что дальше?

В этом разделе я описал множество трюков, позволяющих рассказать увлекательную историю. Вполне очевидно, что в ходе игры вы будете держать в голове далеко не все из этих советов. В сущности, это вам и не нужно: как показывает опыт, в конкретный момент игры лучше использовать лишь одну технику, чем рассосредотачиваться на применение нескольких.

Старайтесь помнить все эти трюки, однако используйте их лишь тогда, когда это кажется необходимым.

Кооперация

Ваша кооперация с другими игроками может сформировать, а может – разрушить всю игру.

Кооперация

В этой последней главе мы поговорим о кооперации с другими игроками. Подумайте, чем интересно заняться каждому игроку, сидящему за столом? Что нужно сделать, чтобы игра стала увлекательнее?

Прежде всего мы рассмотрим “светлую” сторону кооперации: умение развеселить окружающих, доверие партнёрам по команде и способность достойно проигрывать.

Затем мы обратимся к более тёмной стороне этой практики: противостоянию другим игрокам, сознательному риску, совершению поступков, которые кажутся вам трудными в реализации. При условии, что вы будете использовать и позитивную сторону кооперации, эти техники сделают вашу игру острее и интереснее.

Наконец, мы поговорим о театральной стороне игры, которой часто пренебрегают как игроки, так и ведущие. Я покажу, как может выглядеть энергичный отыгрыш или вождение, превращающее игру в настоящее представление.

Проведите отличное время с друзьями

Часто мы делаем в играх то, что интересно в первую очередь нам самим. Вместо этого попробуйте сосредоточиться на том, чтобы игра принесла удовольствие всем остальным. Выясните, что хотят видеть в игре другие участники игрового процесса, и целиком сфокусируйтесь на реализации их желаний.

Вы можете использовать эту практику и при вождении. Если игрок кладёт в походную сумку каждую пушку, которую он находит, позвольте ему столкнуться с достойным противником, на котором он сможет опробовать свои находки. Если игрок задаёт вдумчивые вопросы обо всём, что ему попадается, позвольте ему решить увлекательную загадку.

Используйте эту технику и как игрок: если ваш товарищ ищет убийцу, помогите ему. Если другой игрок убеждён, что вокруг – одни заговорщики, начните плести против него интриги.

Наблюдайте за настроением игроков. Если у них раскрываются глаза при упоминании монстров, придумайте для них интересную схватку. Не забывайте действовать и обратным методом: если вам кажется, что игроку не слишком хочется участвовать в драке, постарайтесь закончить её как можно скорее.

Не бойтесь спрашивать игроков напрямую. Задавайте вопросы в начале игры (*“Что вы хотели бы видеть в этой истории?”*), в середине (*“Как вы относитесь к тому, что сейчас происходит в сюжете?”*) и по её окончании (*“Как вам это приключение?”*)

Разумеется, всё это основывается на уже приведённой концепции выстраивания своего отыгрыша на идеях других игроков. Тем не менее, основание большинства действий на чужих идеях служит лишь сюжетным инструментом. Здесь же мы говорим о более непосредственной работе с людьми.

Проигрывайте с достоинством

Если вы понимаете, что проигрываете, сделайте это с энтузиазмом. Помогите рассказать интересную историю о том, как вы поддались противнику, попали в темницу или получили выговор на работе.

Даже если ваш персонаж погибает, постарайтесь насладиться моментом. Умрите с честью. Красочно опишите сцену своей гибели.

Пожалуй, умение проиграть с достоинством – самый важный навык, который вы можете получить благодаря ролевым играм. Если вы можете улыбаться, глядя, как бесславно погибает ваш персонаж, вы легко справитесь и со всем остальным.

Доверие

Доверяйте другим игрокам. Доверие – один из важнейших элементов отыгрыша. Заставьте себя поверить, что вы нравитесь окружающим и что они искренне хотят, чтобы у вас всё получилось.

Заставляйте себя доверять окружающим *даже если не можете.* Заставьте себя полюбить их, *даже если они вам не нравятся.* Заставьте себя поверить, что они хорошо играют, *даже если они играют из рук вон плохо.*

Я не пытаюсь сказать, что вы должны *искренне* им доверять. Я просто хочу подчеркнуть, что формальное проявление доверия позволяет наладить более тесную кооперацию в игре. Если вы перестаёте доверять окружающим, вы начинаете играть осторожно и совершаете самые предсказуемые поступки. Вместо этого заставьте себя доверять окружающим и постоянно идти на риск.

В отыгрыше любого игрока есть что-то, что может вам понравиться или чему вы можете довериться – наконец, то, что вы можете оценить по достоинству. Обращайте внимание на подобные элементы и постоянно напоминайте себе о них, чтобы наладить кооперацию со своими товарищами по игре.

В одной из последних игр мне довелось познакомиться с человеком, который сразу начал меня раздражать. Он вёл себя шумно, совершал идиотские действия и постоянно пытался перетянуть на себя внимание.

Я заставил себя довериться ему, сосредоточившись на тех качествах, которые я всё же мог оценить. Время от времени он подбрасывал вполне рабочие идеи. Он слушал то, что я говорил. В конце концов, он проявлял хоть какую-то инициативу.

В ходе игры я подумал, что будет здорово, если мой персонаж подслушает его план. Я не был уверен, что ему это понравится, а потому просил его напрямую. Он согласился. Это была одна из самых захватывающих сцен на моей памяти.

Когда игра закончилась, я поймал себя на мысли, что мне по-прежнему не нравится этот парень. Тем не менее, чувство доверия, которое я культивировал в себе на протяжении всей игры, позволило истории пройти как по маслу.

Противостояние

До этого момента я описывал кооперацию с игроками исключительно с точки зрения тесного сотрудничества. Настало время поговорить о более тёмной стороне этой практики.

Не пытайтесь понравиться. Выходите за рамки ожидаемого поведения. Играйте против других игроков и Мастера. Не разваливайте сюжет, но идите против стандартных моделей игры.

Когда вы играете по тем же правилам, что и все остальные, вы становитесь предсказуемым. Когда вы нарушаете их, игра становится интереснее.

Не так давно я играл в ***Runequest***. Я получил от игры реальное удовольствие – не в последнюю очередь потому, что спустя всего час после начала игры нас ожидала схватка с драконом. Я несколько раз прошёл проверку атаки, но промахнулся. Начав скучать, я решил взбунтоваться.

– Я машу руками и громко кричу, – заявил я Мастеру. – Я хочу, чтобы он полетел на меня.

Мастер взглянул на меня удивлённо, а потому я спросил:

– Всё нормально? Я не хочу, чтобы игра пошла наперекосяк.

– Нет, ничего, – ответил Мастер, и дракон полетел на меня – к вящему удовольствию игроков, уже начинавших отступать перед этим грозным противником.

Мы сделали коллективный бросок атаки, и под конец боя мне удалось отлупить дракона до полной отключки. Он грузно рухнул в песок.

Вы можете противостоять и другим игрокам напрямую – как и позволять им вступать в конфликт с вами.

В одной скучной игре по ***Vampire*** ко мне подошли двое других игроков. Они играли роли мормонов и пытались обратить меня в свою веру. На протяжении получаса их персонажи устраивали моему кровососу игры разума, постепенно сводя с ума. В этот момент я решил, что отыграть роль обезумевшего персонажа будет чертовски весело. Так оно и было.

Старайтесь избегать ожидаемого поведения. Бунтовать всегда интересно, а другим игрокам будет приятно отреагировать на ваши действия. Если вы говорите “*Чёрт с ним, давайте-ка…*” хотя бы раз за игру, вы всё делаете правильно.

Идите на риск

Как правило, мы играем с осторожностью, боясь допустить ошибку. Мы тихо сидим в углу, опасаясь пойти на риск и показаться окружающим плохими игроками.

Когда я впервые пришёл на живую игру по ***Vampire***, опытные игроки в своих цветастых костюмах запугали меня уверениями, что окружающие будут пытаться использовать меня и других новичков в своих целях. Мне предложили отыграть роль служителя другого игрока, чтобы “привыкнуть к реалиям игры”. Однако когда я согласился, другие игроки попросту перестали обращать на меня внимание.

Тогда я перестал играть по правилам. Я решил, что буду идти на риск везде, где это возможно. Я первым бросался в битву. Я наносил оскорбления обладателям высокого статуса. Это было чертовски весело, и, к моему удивлению, ни один из опытных игроков не попытался меня убить.

Попробуйте смело вести себя и в своих играх. Бросайтесь вперёд и разбирайтесь ошибками уже постфактум. Поверьте в других игроков: они всегда смогут подсказать вам, что вы делаете что-то неверно, если вы действительно оступитесь. Играйте с предельной смелостью – до тех пор, пока это не начнёт угрожать сюжету. Позвольте себе осознанно совершать действия, которые могут быть даже ошибочными – но увлекательными.

Если вы выступаете в роли Мастера, подталкивайте игроков к тому, чтобы совершать смелые и рискованные поступки. При этом старайтесь вести себя помягче: всякий раз, когда они будут идти на риск и проигрывать, позвольте им всё исправить. Спасая их в случае провала, вы вдохновляете их на дальнейшие риски.

Делайте то, чего вам не хочется

Если какой-либо из элементов игры кажется вам слишком сложным, немедленно используйте его: и делайте это до тех пор, пока он не перестанет казаться вам трудоёмким. Посвятите себя выполнению соответствующих действий до тех пор, пока даже самая сложная задача не станет казаться вам лёгкой. Если игра кажется вам скучной, сыграйте в неё и заставьте её элементы работать на вас.

Есть одна игра, известная как ***Bacchanal***, посвящённая сексу и дебоширству. Я всегда боялся в неё играть. Я беспокоился от одной мысли, что когда-нибудь мне придётся сыграть в неё с остальными. В моих глазах это была запретная игра, браться за которую было попросту неприемлемо.

Когда я упоминал её в своей компании, мои товарищи тоже начинали нервничать. Однако в конце концов я пришёл к выводу, что если эта игра пугает меня, то я просто обязан в неё сыграть.

Стремление играть в игры, которые вас пугают, позволяет вам расширять свои творческие границы. Стремление играть в игры, которые кажутся вам скучными, позволяет разрабатывать новые методы отыгрыша.

Попробуйте поиграть в разные игры на конвентах. Беритесь за те, которых вы чаще всего избегаете, и старайтесь сделать их интересными. Не так давно я сыграл на конвенте в ***Traveller***. До этого я ни разу не брался за эту игру, поскольку считал её базовую концепцию откровенно скучной. Вместо этого я обнаружил, что это потрясающая игра в духе классического НФ. Я чувствовал себя подростком, получившим возможность побыть

в шкуре космонавта с лазерным пистолетом в руках. На протяжении трёх часов я строил планы против других игроков, наслаждаясь каждым моментом истории. Подумайте о вещах, которых вы подсознательно избегаете, и погрузитесь в них целиком. Если вы не любите сексуальные описания, введите в игру сексуальную сцену. Если вы считаете, что персонажи, заточенные специально под бой, откровенно скучны, сыграйте именно за такого протагониста и сделайте всё, чтобы вам было интересно в этой роли.

Право на ошибку

Если музыкант обрывает песню посередине и начинает заново, окружающие начинают думать, что он дилетант. Однако в ролевых играх ничто не мешает нам изменить некоторые реалии игрового мира постфактум. Например, вы можете заявить что-нибудь вроде: "*Мне кажется, ходить со сломанной ногой достаточно скучно. Может, решим, что я сломал руку?*" Равным образом, если сюжет истории не выигрывает от текущей сцены, вы можете остановить её здесь и сейчас.

Нет, правда, используйте этот метод! Если сцена кажется скучной, забудьте о ней. Если сюжет пошёл не в том направлении, измените его на ходу.

Однажды я играл в ***Diana: Warrior Princess*** с её создателем, Маркусом Роулэндом. Он начал описывать сновидение, явившееся моему персонажу, однако потом решил, что хотел изобразить его несколько по-другому.

– Кажется, я не совсем удачно всё это описал, – сказал он. – Может, вернёмся к началу?

Мы сошлись на том, что так будет лучше.

Сделайте из игры представление

Когда Иэн Макаллистер проводит игры по ***Stitch***, он устраивает из них настоящее представление. В центре стола он кладёт часы, которые никогда не останавливает после того, как нажмёт на кнопку запуска. Он указывает на эти часы и говорит своим театральным голосом: "*Как только я запущу их, они не должны останавливаться. Ни по какой причине*".

Проводя игру по ***Lacuna,*** я помещал на столе стакан. Когда игрок зарабатывал "*Static*" (то есть входил в опасную ситуацию), я бросал в стакан стеклянный шарик, заставляя его зазвенеть. Иногда я угрожающе держал шарик над стаканом, разговаривая с игроком. Иногда я отводил руку и говорил: "*Почти*".

Проводя игры по ***Call of Cthulhu***, Кири Бёрч усаживает игроков за столом, после чего начинает ходить вокруг них. В одной истории он описывал получеловеческое создание, которое глядело на игроков устрашающим взглядом и едва слышно выло. И он действительно начал подвывать и глядеть на нас немигающим взглядом, пока мы не начали чувствовать себя не в своей тарелке.

Мы многое теряем, когда забываем использовать в играх театральные элементы. Как правило, игры носят характер сидячей деятельности. Мастер и игроки склоняются над столом и обсуждают события, происходящие исключительно в их фантазии.

Вместо этого попытайтесь сделать из игры представление. Используйте свой голос, жесты и реквизит. Особенно часто используйте это, когда вы выступаете в роли Мастера. Используйте знание своих игроков для того, чтобы подстёгивать их эмоции. Делайте запоминающиеся движения. Развлекайте их!

Энергия

Как-то я проводил игру на одном конвенте. Игроки молча усаживались вокруг стола, тихонько говорили привет и подозрительно поглядывали на собравшихся. Я просил, чего бы они хотели от этой игры, но никто не дал мне явного ответа. Один из них просто сказал: "*Да… хочется поиграть*". Игра прошла безо всякой искорки.

Ранее тем же днём я сам допустил аналогичную ошибку. По чистой случайности я присоединился к игре по ***Runequest***, потому что Мастер, к которому я записался, не смог

провести игру на этом конвенте. Разочарованный, я присел за игровой стол в надежде, что меня развлекут остальные. Разумеется, этого не произошло.

Будем откровенны: ваша работа как игрока заключается в том, чтобы играть с максимальной энергией. Если вас не вдохновляет игра, если вы усаживаетесь за стол усталым и ожидаете, что вас развлекут окружающие, вы просто не выполняете свою работу.

Если певец будет петь безо всякого энтузиазма, его быстро выкинут из группы. Если актёр начнёт играть свои роли неубедительно потому, что он устал, его перестанут приглашать на новые постановки. Равным образом, ролевые игры всегда оставались сугубо творческим мероприятием: если вы делаете свою работу спустя рукава, игры не получится.

Энергия означает бдительность, умение слушать и реагировать на действия окружающих, сосредоточение, наконец – общую творческую активность. Спортсмены иногда называют подобное состояние "своей зоной". В своей зоне вы вполне можете играть тихо, не привлекая к себе слишком много внимания, но прилагать максимальные усилия к развитию сюжета. В сущности, вы можете и вовсе ничего не говорить, однако выполнять всё, что требуется, с непритворным энтузиазмом. В последнем случае от вас требуется просто слушать окружающих и реагировать на их действия.

Ни в коем случае не путайте энергичность и шумность. Если вы постоянно перетягиваете внимание на себя, это ещё не значит, что вы хорошо играете.

Так что нужно делать, чтобы играть энергично? Позаимствуйте технику у актёров и спортсменов: подготовьте себя. Разомнитесь. Сделайте то, что позволит вам перейти в нужное для игры настроение. Например, вот что помогает сосредоточиться лично мне:

• *Не пить алкоголя (хотя я вполне могу выпить после игры)*
• *Не пить слишком много кофе (если только игра не требует гиперактивности)*
• *Несколько минут посидеть в молчании, желательно под солнцем*
• *Прогуляться*
• *Пробежаться глазами по тексту, посвящённому игре*
• *Убедиться, что у меня всё с собой*
• *Хорошенько выспаться или, если это невозможно, встать достаточно рано, чтобы не клевать носом во время игры.*
• *Если игра проходит утром – позавтракать.*
• *Избегать жирной пищи, особенно чипсов.*

Когда я провожу игры на конвентах, я довольно серьёзно подхожу к разминке. За час до игры я делаю всё, чтобы у меня появилась возможность побыть в одиночестве и почитать свой текст об игре. Я не пью ни капли спиртного, но хорошо перекусываю.

Разумеется, я не отличаюсь таким педантизмом во время своих регулярных игр. После работы у меня остаётся не так уж много времени на подготовку. Тем не менее, я стараюсь пройтись до места игры пешком, чтобы расслабиться, или решить кроссворд, чтобы забыть о работе.

Само собой, все люди разные. Вы сами знаете, что поможет вам войти в нужное настроение. Не забывайте вовремя это делать.

Соответствие группе

Ниже приведён список идей, у которых хватает своих приверженцев, убеждённых в том, что это и есть исключительно "правильный" метод игры:

• *За качество игры отвечает Мастер.*
• *Когда Мастер ведёт игру по "своему" сюжету, он неизбежно скатывается в "рельсу".*
• *Сюжеты, в которых игроки соперничают друг с другом, всегда увлекательны.*
• *Игроки, действующие друг против друга, всегда раздражают.*
• *Если Мастер читает заранее подготовленный текст, это скучно.*

• *Если Мастер читает заранее подготовленный текст, это позволяет ему задать нужный тон.*

• *Игры должны поднимать серьёзные вопросы.*

• *Игры должны оставаться простым развлечением! Выбросите все серьёзные мысли из головы!*

• *Вести себя шумно всегда хорошо! Это означает, что вы полны энтузиазма!*

• *Вести себя шумно – некрасиво по отношению к другим игрокам.*

Когда вам приходится играть с незнакомой группой, никогда не исходите из предположения, что они будут согласны с вашим представлением о правильной игре. Когда вы используете при игре идеи, которые могут вызвать споры, старайтесь действовать как можно осторожнее. Например, если вам приходится описать в игре сексуальный акт, внимательно наблюдайте за окружающими. Если кто-нибудь начинает чувствовать себя неловко, немедленно перефокусируйтесь на что-нибудь ещё.

Что важнее всего – *разговаривайте с другими игроками*. Спрашивайте их о том, что кажется им приемлемым, а что – нет. Например: “*Могу я убить жену твоего персонажа?*” или “*Я планирую тебе помешать. Это не сильно спутает тебе карты?*”

Никогда не исходите из предположения, что ваши взгляды на “правильную” игру действительно неоспоримы. В сущности, это касается любой техники, описанной в данной книге. Используйте предложенные мной методы везде, где они кажутся уместными, но сохраняйте бдительность и осторожность при взаимодействии с другими игроками. Спросите их, как они относятся к той или иной технике.

Послесловие

Ну, вот и всё.

Будете ли вы использовать все идеи, представленные в этой книге? Скорее всего, нет. Думаю, вы прибегнете только к тем, которые вам понравились сразу. О других вы будете вспоминать лишь время от времени, и практически неизбежно останутся практики, которых вы будете избегать.

Однако ещё раз напомню, что вам не следует использовать все эти практики *одновременно*. Если вы сосредоточитесь на постоянном использовании каждого из описанных трюков, вы начнёте работать – а работа всегда убивает удовольствие.

Вместо этого запомните общий настрой этой книги. Относитесь к этим идеям как можно проще. Если вы видите шанс использовать определённую технику, не упускайте его – однако не пытайтесь насильно ввести что-либо в сюжетное полотно. Прибегайте к этим советам только тогда, когда они кажутся подходящими для текущей ситуации.

Некоторые из этих техник понравятся вам больше, чем другие. Не забывайте использовать наряду с полюбившимися приёмами те, которые кажутся вам более трудоёмкими или даже неинтересными. Если вам понравился раздел **Повествование**, однако **Статус** пришёлся вам не по вкусу, попробуйте время от времени обращаться к техникам, приведённым именно в **Статусе**. Заставьте их работать на вас.

Оставайтесь на связи. Я буду рад почитать, как мои трюки показали себя в ваших играх. Мой электронный адрес: *graham@thievesoftime.com*. Кроме того, вы можете посетить мой личный сайт *www.thievesoftime.com*. Рад буду услышать любые отзывы.

Спасибо за внимание и хороших вам игр.

Игровой глоссарий

Ниже представлено краткое описание игр, которые я упоминал в примерах на протяжении всей книги. Я привожу их в том порядке, в которым знакомился с миром ролевых игр.

Dungeons and Dragons

В настоящий момент издаётся компанией Wizards Of The Coast.

http://www.wizards.com/dnd

Это игра, с которой я познакомился ещё в подростковом возрасте, когда она ещё называлась ***Advanced Dungeons & Dragons***. Это классическая приключенческая игра в жанре фэнтези.

Call of Cthulhu

Chaosium, Inc

http://www.chaosium.com

Игра в жанре детективного хоррора, основанная на работах Г.Ф. Лавкрафта. Я купил эту книгу ещё подростком, однако долгое время мне не удавалось по ней сыграть. Сейчас я считаю её одной из самых надёжных игр для проведения ознакомительных приключений на конвентах.

Vampire: The Masquerade, Mind’s Eye Theatre

White Wolf

http://www.white-wolf.com

Когда я уже планомерно шёл к своему тридцатилетию, мне довелось сыграть в живую версию ***Vampire***, известную как ***Mind’s Eye Theatre***. На протяжении всей книги я упоминал её в контексте “живых игр по сеттингу ***Vampire***”.

В настоящее время сеттинг уже переписан и называется ***Vampire: The Requiem***. Это же касается и ***Mind’s Eye Theatre***.

My Life With Master

Paul Czege, Half Meme Press

http://www.halfmeme.com

Когда мне было уже за тридцать, я увлёкся малотиражными играми. ***My Life With Master*** оказалась не только первой, но и одной из лучших игр, которые я обнаружил в малотиражной сфере. В этом сеттинге вы играете за слугу злобного господина. Чертовски весёлая и будоражащая игра.

Dogs In The Vineyard

D. Vincent Baker, lumpley games

http://www.lumpley.com

Ещё одна великолепная малотиражная игра. Вам достаётся роль стрелка, скитающегося по альтернативному Дикому Западу и приводящего в исполнение Божью волю.

HeroQuest

Issaries, Inc

http://www.glorant ha.com

Малотиражная игра в жанре фэнтези, созданная Робином Д. Лоузом.

Bacchanal

Paul Czege, Half Meme Press

http://www.halfmeme.com

Игра, персонажи которой постоянно напиваются, дебоширят и занимаются сексом – что лично меня немного отпугивает.

The Shab Al-Hiri Roach

Jason Morningstar, Bully Pulpit Games

http://www.bullypulpitgames.com

Странная, но по-настоящему увлекательная игра о научных исследованиях, ужасе и древнем божестве-насекомом, обладающем телепатическими способностями. В сердце игры лежит борьба за власть, что заставляет меня горячо рекомендовать её любым игрокам.

Lacuna Part I: The Creation of the Mystery and the Girl from Blue City

Jared Sorenson, Memento Mori Theatricks

http://www.memento-mori.com

Относительно новая игра о первооткрывательстве в жанре классической НФ. Таинственные агенты спускаются в загадочный психический мир для охоты на своих давних противников.

Primetime Adventures

Matt Wilson, Dog-Eared Designs

http://www.dog-eared-designs.com

Малотиражная игра о телевизионных войнах: цель вашей компании – снять собственное ТВ-шоу.

Traveller

Первоначально издавался Games Designer’s Workshop. Современные версии публикуются разными издателями.

Классическая научно-фантастическая игра, которую я обнаружил, когда мне было уже за тридцать, на одном из конвентов.

Diana: Warrior Princess

Marcus Rowland

http://www.heliograph.com/diana

Причудливая, но захватывающая игра Маркуса Роулэнда, позволяющая взглянуть на двадцатый век через призму драматического повествования, имеющего достаточно мало общего с реальной историей.

Stitch

Iain McAllister (в разработке)

http://www.giantbrain.co.uk

Игра о путешествиях во времени. Ранее упомянутые часы по центру стола действительно используются во время сессий. На момент написания книги игра ещё не вышла, однако то, что я видел, выглядело чертовски захватывающе.

Runequest

Первоначально издавался Chaosium

Ещё одна фэнтезийная ролевая игра, в которую я играл всего раз.

Благодарности

Как будет видно из этого раздела, написать книгу мне помогало гораздо больше людей, чем я способен припомнить.

Величайшая благодарность выражается Киту Джонстоуну, который и разработал предложенный мной метод импровизации, а также Рону Эдвардсу, с которого началось движение инди-игр. Без первого я бы просто не смог написать эту книгу. Без второго её никогда бы не опубликовали.

Искренне спасибо *Bay Area Theatresports* и *The Spontaneity Shop* (Тому Алински и Деборе Фрэнсис Уайт), которые научили меня искусству импровизации.

Спасибо всем, кто прочитал этот текст и подсказал, как его можно улучшить: Грегору Хаттону, Эндрю Кенрику, Стиву “Вечному игроку” Дэмпси, Саймону “Зануде” Роджерсу, Мэги Бейкер, Алексу Фрадере, Дэвиду Уэлмси и Джейсону Морнингстару. Хотя я использовал только половину ваших комментриев, я высоко ценю вашу бдительность.

Кроме того, благодарность выражается Джефу Захари, Саймону Кэрриеру и Иэну (Избо) за внесение корректировок в игровой глоссарий.

Большое спасибо тем, кто комментировал мой электронный журнал: Эмили Кейр, Джону Фоуру, wizofice, марку Мэйхеру, Мэтту Метчеллу, Сету Бен-Эзре, Флейшу, Клер Байкелл, jmac, Бену Джонсону, Перу Фишеру, wml, Сэми Джорджису, Полу Тевису, jzn, Полу Цегу, ФЭну Лэнгфорду, Бренду Робинсу и всем, кто оставлял свои посты на побочных сайтах, включая, разумеется, Билла Найи.

Сердечно благодарю веб-сайты Story Games (*www.story-games.com*), Knife Fight (*www.i-would-knife-fight-a-man.com*) и Collective Endeavour (*www.collective-endeavour.com*), на которых я обсуждал некоторые из приведённых здесь техник.

Особая благодарность выражается тем, кто комментировал мой тред “*Bore me*” – и в особенности Джареда Скотта, который позволил мне использовать его пост в качестве цитаты.

Благодарю всех постеров, отметившихся в треде “*What happens next?*”: особенно тех, кто позволил использовать их цитаты, включая Пола Цега, Рафаеля Уоррена и Мэттхиджса. Особенно я благодарен Полу, который сопроводил своё разрешение репликой “*Если только мой ответ не покажется глупым*”. Нет, глупым он не показался.

Выражаю благодарность и приношу извинения Стивену и КТ (*“Зови меня Кёрли”*), с которыми я так и не смог связаться. Я использовал ваши цитаты, поскольку они были просто великолепны. Дайте знать, если я поступил некрасиво.

Благодарю всех, кто помогал мне с написанием вступления, на котором я неожиданно застрял: Джастину Д. Джейкобсону, Полу Цегу, Дэвиду Доначи, Тору Хансону и Джеми Крук.

Благодарю Лулу, трудами которой я смог опубликовать эту книгу, а также создателей *Scribus* и *GIMP*.

Благодарю Тилли и Бэзила – наших кошек, которые существенно продвигали мою работу над книгой, прохаживаясь по запискам, которые я пытался читать.

Особая благодарность Лих за её терпение и за то, что, когда терпение всё же закончилось, она не ударила меня сковородной по голове.